

www.game-exe.ru
ИЮНЬ 2002
GAME
КО ГРЫ
СЧАСТЛИВЫЙ
УЧУ
стр. 17, 19
SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX
СТР. 37-60
ПРОДОЛЖИМ НАШИ ИГРЫ
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 70 руб.,
без CD — 45 руб.
4 601357 000055

От РЕДАКЦИИ: Как сказал поэт, "письма пишут разные — слезные, болезные, иногда — прекрасные, чаще — бесполезные". А еще, случается, письма пишет один и тот же человек. Три-четыре-пять посланий в течение месяца. И нам показалось интересным познакомить вас с одной из таких подборок. А уж полезные, болезные или прекрасные эти эпистолы — решать вам. (Да, вопреки нашей обычной практике, на этот раз письма почти не правились — для пущей аутентичности. Были убраны лишь некоторые некорректные высказывания, касающиеся <...>.)

ПИСЬМО #1: ПРОСЕФФИОНАЛИЗМ*

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Как обычно, я читатель со стажем (примерно с 1999-2000 гг.) и большой поклонник вашей работы. И последнее время (а точнее, два месяца, в течение которых спортивный канал "НТВ-Плюс" работает на общедоступном 6-м канале без необходимости покупать тарелку стоимостью в новый компьютер) мне в голову стали приходить некоторые мысли по поводу сходства журнала "Game.EXE" и спортивного канала "НТВ-Плюс". Мысли, которыми я не могу не поделиться.

Нет, не поймите неправильно: вы — исключительные в своём роде. Вы ни на кого не похожи, никого не копируете — скорее, наоборот. Просто вы, как говорит каждый первый пишущий вам, превозносите компьютерные игры в ранг искусства. Вы не ограничиваетесь лишь "рабочим" описанием. Вы вкладываете в это душу и получаете огромную отдачу (в том числе и от любимых читателей). Именно этим вы похожи на "НТВ-Плюс Спорт". Своим профессионализмом, отношением к любимому делу, к работе.

Чтобы понять, надо сравнить. О сходствах КИ и спорта можно говорить много. Обе эти сферы являются человеческими развлечениями и прибыльным бизнесом. Обе они требуют больших финансовых вложений и дают куда большую финансовую отдачу при грамотном отношении к делу. Правда, это всё не очень относится к делу. Просто и то, и другое требует описания, рекламы. И ".EXE", и "НТВ-Плюс Спорт" описывают и рекламируют (игры и спорт).

Вы, как и "НТВ-Плюс Спорт", выгодно выделяетесь на фоне конкурентов — которых попросту нет. К примеру, сравните комментарии футбольных матчей (не говоря уже о менее популярных видах спорта) на "НТВ-Плюс" и на каком-нибудь другом канале — не будем показывать пальцем. И скучно, и грустно, и просто серо — без звука смотреть не многим хуже. Не напоминает ли это кому-нибудь "рецензии", усердно печатаемые в других российских <...>? "Рецензии", похожие на сливки лучшего заборного (от слова "ограда") творчества?

И ".EXE", и "НТВ-Плюс" славны своими кадрами. Профессионалами с большой буквы. Людьми, с которыми интересно общаться (даже в одностороннем порядке). Профессионалами с отточенным словом и слогом. Конечно, в устном репортаже гораздо труднее следить за речью, чем при написании статьи, но от этого профессионализм ещё заметнее. На "НТВ-Плюс" есть свой ПэЖэ — это Владимир Масլаченко (и возраст — далеко не единственная черта, их объединяющая). На "НТВ-Плюс" есть свой Андрей Ом — это Василий Уткин (вот такая фраза: "Бог мой, если бы это был гол, Тотти умылся бы кровавыми слезами", вырвавшаяся у него во время матча "Барселона" — "Реал"). На "НТВ-Плюс" есть свой Александр Вершинин — это Юрий Розанов, который одинаково талантливо комментирует (читай: рецензирует) и футбол, и российский хоккей, и НХЛ, и лыжи (читай: и шутеры, и симуляторы, и РПГ). На "НТВ-Плюс", наконец, есть и другие блестящие труженики пера, превосходные журналисты, чуть менее заметные за спинами впередиидущих коллег, но от этого ещё более интересные (как и в ".EXE").

Ну, и вершина вашего сходства — собственно содержание рецензий (репортажей). Они не только талантливы, но и сделаны со знанием дела. Ничего лишнего, но и никаких недоговорок (особенно по незнанию — это вообще исключено). Всё разложено по полочкам, всё объяснено, но и не разжёвано до кашицы — реципиент тоже должен мозгами пошевелить. Я не знаю, как это выразить — надо просто послушать хоть один репортаж с "НТВ-Плюс", где незнающему наглядно объяснят, что такое диагональный пас и чем он отличается от левого инсайда, а потом скажут, почему "Бавария" так мало играет, но так много выигрывает.

* Так в письме.

Спасибо, "НТВ-Плюс", за то, что вы есть. Спасибо, ".EXE", за то, что вы есть. Спасибо вам всем за то, что вы продолжаете работать на благо простых людей. Очень хочется, чтобы вы продолжали в том же духе. Много ли для счастья надо?

Paranoid (vassya@solo.dhs.org).

P.S. Странно после всего этого, что в вашем журнале о спорте не только не пишут, но многие всей душой его ненавидят (см., например, "Личные дела" ПэЖэ и ОМХ в #3'00 и #1'02 соответственно).

***От редакции:** Письмо было разослано всем творческим сотрудникам журнала с пометкой "Эк его завернуло-то... Прочти и отдайся диву". Реакции от творческих сотрудников почти не последовало. Ну, разве что вот это:*

***Фраг Сибирский:** Ну да, я и сам у себя всегда прочно ассоциировался с любимым Георгием Черданцевым, щедро сыплющем в эфир "НТВ-Плюс" не только футбольные, но и просто тысызыть человеческие каламбуры и афоризмы. И мне, например, странно, что после всего этого очевидного сходства с Game.EXE канал "НТВ-Плюс" еще осмеливается не упоминать во время трансляций компьютерные игры. Мало того, там не только их не упоминают, но и интонацией каждой хорошо (как удар в боксе) поставленной фразы дают, дают, гады, понять, насколько страшно они КИ ненавидят!..*

***Александр Металлургический:** В свою очередь, не кажется ли товарищу странным то, что .EXE и КИ совсем-совсем не показывают по НТВ+?*

ПИСЬМО #2: КЕМЕРОВО

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуйте, Олег (Хажинский. — **Прим. ред.**).

Game.EXE #4'02, стр. 44: "И где бы я ни встречался со своими зрителями — в конференц-зале отеля "Балчуг-Кемпински" или кемеровском ДК "Металлург"..."

Во-первых, в городе Кемерово нет ДК "Металлург". Или Вы думали, что у нас ваш журнал не читают?

Во-вторых, нечего и незачем унижать и ставить провинцию (в том числе и Кемерово) ниже вашей Москвы (или где там ещё находится этот "Балчуг-Кемпински"). Здесь тоже живут люди. И многие из них гораздо лучше некоторых москвичей.

С уважением,

Василий (vassya@solo.dhs.org).

***От редакции:** На что некоторые творческие с. откликнулись во внутриредакционной переписке следующим образом:*

***Олег Хажинский:** Не проверил список кемеровских ДК — и вот, пожалуйста...*

***Андрей Ом:** Наберите в грудь много воздуха, сосчитайте до ста пятидесяти и выпустите его через левую ноздрю... После "лучше многих москвичей" я добавил бы: как минимум, в три-четыре раза.*

***Александр Металлургический:** Однажды, давненько уже, в .EXE мною был встречен скриншот, изображавший скопище аляповатых полигонов, за подписью "Пролетая над Череповцом". Я, коренной житель вышеупомянутого города, тоже был шокирован столь злостным искажением фактов.*

***Господин ПэЖэ:** А что, в Кемерове еще хуже, чем в этой конюшне с колоннами — "Балчуг-Кемпински"? Фиг я теперь на встречу с народом туда поеду!*

ПИСЬМО #3: ВАСИЛИЙ УТКИН

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуйте, Андрей (Ом. — **Прим. ред.**). Я — автор письма в адрес редакции ".EXE" под названием "Просеффионализм" (о сходстве журнала ".EXE" и телеканала "НТВ-Плюс"). До меня дошли достоверные сведения о том, что ББ разослал это письмо всем авторам журнала, в том числе и Вам. То есть Вы уже имеете представление.

Если помните, я в этом письме говорил о сходстве как журналистов Вас и комментатора "НТВ-Плюс" Василия Уткина. Я даже приводил одну из его фраз, напоминающую Ваш стиль. Однако со временем я убеждаюсь в этом сходстве всё больше и больше (Вы бы, конечно, написали: "все больше и."). Вчера же я почти убедился, что Вы с ним братья или по крайней мере близнецы...

Вот такие две его фразы Вам что-нибудь скажут?

1) "Валенсия" показала в прошедшем матче чемпионскую игру, и если она с такой игрой не выиграет чемпионат... дурой она будет, прости Господи!

2) Мы уже ждём обзора матча "Реал" (Сосьедад) — "Реал", потому что в одной из этих команд играет Дмитрий Хохлов, а другая... другая, собственно, является мадридским "Реалом".

Были, конечно, и ещё высказывания в Вашем духе, но эти — самые яркие.

Так вот. Говорит ли это лишь о том, что Василий Уткин, как и я, его тёзка, читает ".EXE" и не считает большим грехом использовать стиль (а то и сами высказывания) одного из самых талантливых его авторов? Или вы всё-таки братья, а то и являетесь одним и тем же лицом?

С уважением,

Василий (vassya@solo.dhs.org).

P.S. А САМЫМ ЛУЧШИМ Вашим поступком был бы теперь просмотр хоть одного репортажа, который бы вёл Василий Уткин. Он комментирует матчи футбольного чемпионата Испании, а также некоторые матчи Лиги чемпионов (кстати, которые пройдут сегодня и завтра, т.е. 30 апреля и 1 мая). А точно его можно услышать на 6-м канале (бывший и будущий "ТВ-6"), где сейчас работает "НТВ-Плюс", по понедельникам примерно в 20.15 по Москве (см. программу передач). Называется передача "Обзор матчей чемпионата Испании". Искренне рекомендую. Удивляться тоже полезно.

***От редакции:** И это письмо Василия не осталось без нескольких ремарок. А именно:*

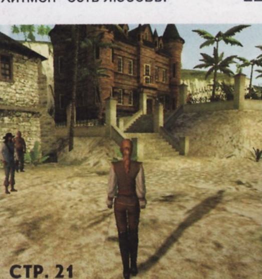
***Андрей Ом:** Кошмар какой-то...*

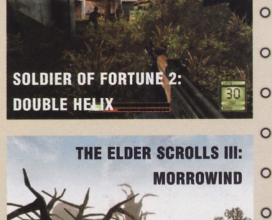
***Игорь Исупов:** Постмодерн крепчал...*

***Александр Вершинин:** Андрей, можно я буду звать тебя "просто Вася"?*

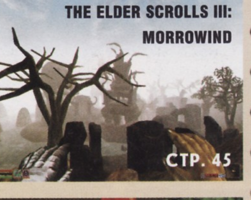
***Александр Металлургический:** Любопытно, пресловутому Василию Уткину (кто это, кстати?) тоже отправлено подобное послание? Мол, на А.Ома похож, не братья ли?..*

GAME.EXE #6'02

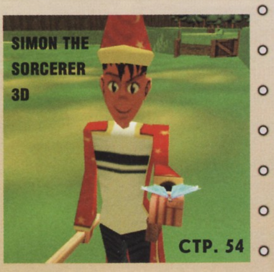

СТР. 21



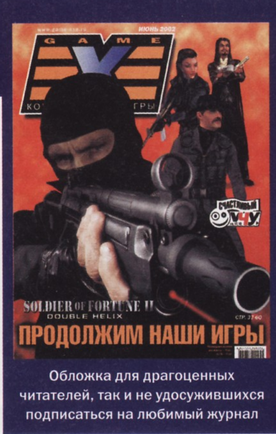
СТР. 39



СТР. 45



СТР. 54



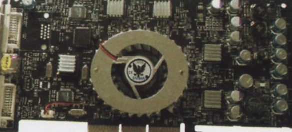
Обложка для драгоценных читателей, так и не удосужившихся подписаться на любимый журнал



Обложка для наших любимых подписчиков


СТР. 101


СТР. 114


СТР. 120

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #6'02

ACT LABS

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

ACT LABS CLUTCH PEDAL SYSTEM И GPL SHIFTER

СТР. 19

Приз предоставлен фирмой "Сонар-Сервис"
www.act-labs.ru, www.sonarpc.ru

PCHome

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

РУЛЬ LOGITECH MOMO FORCE

СТР. 17

Приз предоставлен Интернет-магазином PC Home
www.pchome.ru

ДИКО ИЗВИНЯЕМСЯ!

В майском номере журнала на стр. 42 под милой фотографией, расположившейся в симпатичном левом нижнем углу, стоит абсолютно не соответствующая ни действительности, ни правде жизни подпись. На самом деле это вовсе не Александр СОРОКИН, несомненный эсквайр и технический директор любимой девелоперской компании MiST Land, а Дмитрий СЕМЕНКОВ, эсквайр в не меньшей степени и, в свободное от отдыха время, художник-аниматор "Проекта АЛЬФА", разрабатываемого упомянутой благословенной зеленоградской компанией! Перед всеми читателями, а также сотрудниками MiST Land — искренне извиняемся. Верьте, виновных в вопиющем головотяпстве постигнет суровая кара.

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

Мы хотим всем рекордам ваши гордые дать имена!

Конкурс по Tony Hawk's Pro Skater 3

СТР. 14



СТР. 68

СТР. 34

В грядущем предельно неэффективное звено в компьютерных играх — игроки — будут заменены выделенными компьютерами, которые будут играть другом с другом онлайн во славу других компьютеров. Человечество будет обречено на прозябание в канализационных шахтах и будет играть только в неудачные уровни DOOM, созданные в VRML малыми формами жизни . . .

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 6 (83), июнь 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Антон Уткин (frown@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США • Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 45050 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

АНДРЕЙ ОМ | ВЫБРАННЫЕ МЕСТА



ЗАВТРА

Глаз урагана

Пользуясь, дорогие телезрители, случаем, хотел бы пожаловаться вам на клику британских игродевелоперов во главе с Демисом "Команданте" Хассабисом (Demis Hassabis) и его барбудос (Elixir Studios), каковые накануне E3 мягко, но непреклонно отказались принимать вашего корреспондента в своих лондонских стенах. Впрочем, визиты в Elixir, Climax Studios и Creative Assembly непременно состоятся, но уже после обоюдного возвращения из Калифорнии. (Журналистская доля тяжела — сплошные, понимаете, командировки.)

Пока же ваш обозреватель получал сочувственные письма с обратными адресами, заканчивающимися на co.uk, по противоположную от Альбиона сторону Ла-Манша приключилось любопытное: франкофонный сайт Over Game (www.overgame.com) якобы получил от Virgin расписание европейских релизов на 2002-2003 гг., где среди прочего значится любопытная строчка: Fallout Fantasy, разрабатываемая Black Isle Studios (BIS). Релиз: сентябрь 2002 г.

Все это странно. Название предполагаемой игры выглядит оксюмороном: горячий лед, военная интеллигенция, "водка мужского рода". Вся Fallout — в sci-fi-антураже, выдрать из нее и перенести в фэнтезийное окружение можно разве только систему S.P.E.C.I.A.L., безуспешная попытка чего была предпринята Black Isle год назад с (блаженной памяти) проектом Torn. Кроме того, в распоряжении BIS и без того находится вкуснейшая лицензия D&D — абсолютное фэнтези, фэнтези в энной степени, и придумывать ничего не нужно.

Зная все это, позвольте вас предупредить: многолетний опыт упромысливания в игроиндустрии показывает, что наиболее дикие слухи часто оказываются подозрительно близкими к реальности. И все такое.

БЕСПРИДАННИЦА

От Interplay (www.interplay.com) в ее нынешнем состоянии опять же можно ожидать чего угодно. В апреле некогда великий и любимый, кстати, издатель, обливаясь литрами крокодиловых слез, продал свою флагманскую студию Shiny (www.shiny.com) с Дэвидом "Sexy Bitch" Перри в довесок за примерно 47 млн. у.е. По драматизму это похоже на усекновение провинившимся якудза собственного мизинца: требует изрядного мужества, очень больно и никуда не деться.

Shiny пролежала на прилавке недолго: девелоперов моментально схарчила зубастая компания Infogrames (www.infogrames.com), постепенно превращающаяся в одного из главных сегодняшних игроиздательских мейджоров. Пожалуйста, не обольщайтесь: Infogrames плевать на героическое прошлое создателей Sacrifice ровно в той же степени, как вашему непокорному — на мнение о себе страстотерпцев из мурзилочного аппендикса игропромышленности. Принципиальное значение здесь имеет лицензия The Matrix, вокруг которой Shiny вот уже полтора года как выстраивает одноименную игру.



Умники с TheForce.net полагают, что вот с этим столкнется Индиана Джонс в новой игре, разрабатываемой сейчас студией The Collective (мы писали об этом два месяца назад).

Далее аксиома: игра по "Матрице", будь она хоть сборником интерактивных скринсейверов, принесет своему издателю Очень Много Денег. Полсотни миллионов долларов вернутся Infogrames максимум через полгода после выхода перриной игры: для сравнения, к настоящему моменту было продано более 2 млн. копий Max Payne на ПК, PS2 и Xbox (умножим цифру на $47,5, стандартную цену новой игры во всем мире). И это без рекламной поддержки в виде двух оскароносных часов бега по стенам в slo-mo!..

Между тем прояснилась дата релиза: в своем заявлении, полный текст которого можно прочесть на сайте Game Faction (www.gamefaction.com), президент Infogrames Бруно Боннел (Bruno Bonnell) поклялся мамой, что магазинные полки увидят "играизацию" The Matrix не далее чем в мае 2003 года.

БОЛЬШЕ НЕ БУДУ ДЕНЬ РОЖДЕНЬЯ СПРАВЛЯТЬ

Но лихорадит не только мечущуюся в горячечном бреду по мокрой от пота подушке Interplay — некий ощутимый спазм сотряс недавно жирное тело корпорации Microsoft: о своем уходе из дзайбатсу объявил Шемус Блэкли (Seamus Blackley), крестный отец, жид-

кая мать и автор идеи Xbox (запишите себе официальное название должности: chief Xbox technical officer).

О серьезности ситуации говорит распространенный Microsoft пресс-релиз (см. его, например, на news.com.com), в котором утверждается, что "наши планы в отношении консоли никоим образом не изменятся в связи с уходом Блэкли" и даже что "Блэкли никогда и не занимал по-настоящему высокой должности в иерархии Microsoft". Сам Шемус (так и хочется почему-то написать "обвиняемый") не готов пока обсуждать область дальнейшего приложения своих усилий.

Любопытно, что Блэкли сорвал с себя погоны аккурат через два дня после объявления Microsoft о невыполнении плана продаж консоли в связи с низким спросом в Японии и Европе и последовавшим за этим вынужденным снижением цен: отныне "ящик" стоит в розницу 299 EUR (почти на 40% меньше первоначальной цены).

TALES FROM TOMORROW
После мартовского шквала игр и перед майским лос-анджелесским игрошабашем студии заняты одним: пытаются не проболтаться о том, что будет анонсироваться на E3. Но это же, понимаете, как заставлять себя не думать о медведе.

Компания LucasArts (www.lucasarts.com), исправно взимающая с меня дань в размере пяти-шести часов моего дорогостоящего времени в сутки, анонсировала демонстрацию на выставке пяти совершенно новых игропроектов, в доказательство чего выложила на свой сайт три головоломные картинки. С первой из них нам улыбается, натурально, ниндзя весьма трэшевой наружности и при нунчаках — такие отлично получаются из двух деревянных брусков, скреплённых прочной цепочкой от унитазного агрегата старосоветской конструкции. Вторая — типичный концепт-арт "Эпизода II" (всезнающий сайт TheForce.net тут же заявил, что речь идет о трехмерной RTS с фокусом на крупных наземных битвах под названием Clone Wars). На третьей зарисовке творится уже форменный сейлормун, никаким возможным боком с LucasArts не ассоциирующийся.

Что это, Бэрримор?

САМОЕ ГЛАВНОЕ
Ах да. Редакция вашего любимого издания третий месяц кряду празднует исчезновение из чартов продаж игры Rollercoaster Tycoon, но, похоже, всему хорошему действительно рано или поздно приходит решительный, мягко говоря, конец.

Как сообщает безымянный сотрудник сайта To The Game (www.tothegame.com), Infogrames прижучила Криса Сойера (Chris Sawyer) (видимо, электрошоком — как EA Мейера) за падение продаж, результатом чего стал анонс Rollercoaster Tycoon 2.

Цитировать список нововведений — не в человеческих силах. Извините.

P.S. Традиционный уголок "И смехЪ и грехЪ": канадскоподданный околокомпьютерный Интернет-лабаз Compusmart (www.compusmart.com) обзавелся страницей продукта Half-Life 2 (PC Win). Отгрузка покупателям начнется 1 июля 2003 года по цене $79,99 за килограмм. Если повар нам не врет.

ENGLISH DOZEN

Туманные альбионцы (альбионяне? альбионы?) — до крайности странная нация. К примеру, они не составляют чартов по продажам игр, заменяя их хит-парадами "программного обеспечения" (стоит ли говорить, что 90% этого "софта" составляют дисковые утилиты от EA Games, текстовые редакторы от Sierra и операционные системы в исполнении LucasArts?).

А знаменитый английский консерватизм может свести с ума кого угодно: Андрей Ом, напророчествовавший появление трех игр из серии The Sims на вершинах хит-парадов мира, и думать не думал, что, скажем, 1 мая "горячая двадцатка" Великобритании за неделю засверкает сразу сИмью (!) представителями этого далеко уже не славного сИмейства.

Словом, к выбору объекта для очередного выпуска "Алгебры" я подходил крайне осторожно. Пристальному вниманию подвергались чарты Италии и островов Сан-Томе и Принсипи, США и Германии, однако наиболее отвечающим веяниям современной игромоды (если закрыть глаза на эту свистопляску с The Sims) оказался все-таки английский топ. Посмотрите на эти названия: Jedi Outcast, HoMM4, Renegade, Medal of Honor, Dungeon Siege... Как раз те тайтлы, в которые (проверено лично) играют сейчас наши разработчики, срывая сроки сдачи очередной "альфы-3" или "беты-25".

Ну а в качестве экспертов сегодня выступают: Слава Климов и Алексей "Драгон" Бокулев из GSC Game World (Киев), один из которых делает FireStarter (см. прошлую "Тему номера"), а другой занят разработкой пошаговой стратегии "Заклинатели Земель" (да, да, именно "земель", а не "змей", как мы по ошибке написали в прошлом номере), Тенгиз Тегашвили из "МАДии", питерской команды, подарившей нам "Шторм", а сейчас работающей над игрой "Шторм: Солдаты неба", а также Дмитрий Демьяновский из "Акеллы", которого вы, разумеется, помните по нашему ноябрьскому рассказу о "Корсарах-2".

Да, приводить чарт в его первозданном виде очень не хотелось по вполне понятным причинам. Поэтому было принято стратегическое решение убрать из него все истинно "софтовые" позиции и, что важнее, произвести великое Sim-объединение, скатав все вариации на эту тему в один снежок и закинув его на самую вершину (где, собственно, и покоилась игра The Sims: On Holiday). Надеюсь, обвала не случится.



ВЯЧЕСЛАВ КЛИМОВ

(GSC Game World, руководитель проекта FireStarter)

Command & Conquer: Renegade

Если ставить "четвёрку" движку двухлетней давности от Quake 3, то Renegade тянет максимум на "3". Такое ощущение, что в последний год к нему никто не притрагивался вообще — все силы отдали миссиям и дизайну. Особенно понравилось следующее изобретение программистов: при приближении к стене персонаж пытается отодвинуть руку так, чтобы ствол не вошел в стену. Но алгоритм где-то сбоит, и часто бывает, что "пушка" по самую кисть ее обладателя уходит внутрь стены. О технике, оружии, бонусах и персонажах ничего как плохого, так и хорошего сказать не могу, а вот здания и базы примитивны до крайности. Уровни тоже не впечатляют, хотя дизайнеры позаботились расставить клип-браши, чтобы наш коммандо не свалился, не дай бог, в пропасть.

Геймплей. Нельзя сказать, что совсем не увлекает. Увлекает. Часа на три, не больше. Практически всё оружие и техника доступны с первых миссий — нет никакого развития. Была попытка заставить игрока действовать в группе с ботами, и если бы добавить им интеллекта, то могло бы получиться. Много очевидных промахов: "Мамонт" вполне можно расстрелять из автомата, хватило бы патронов; очень комично выглядят вертолеты, сбрасывающие свежие танки взамен потрепанных вражьими автоматчиками. Кстати, столбики по краям дороги явно находятся на более высоком технологическом уровне по сравнению с теми же "Мамонтами" — выковырнуть их из земли абсолютно невозможно. Об интеллекте что-то хорошее сказать тоже трудно. Большая часть событий заскриптована, а остальное... Просто больно смотреть на дуэль двух автоматчиков. Впрочем, если переодеть их во что-нибудь более близкое 18-му веку и дать в руки по дуэльному пистолету — смотрелось бы очень реалистично.

После всего, что я читал о Renegade, мне представлялась игра, стоящая в одном ряду с Unreal и Halo. На деле же вышло, что ничего оригинального, за исключением, возможно, макияжа главного героя, в ней нет. Она явно рассчитана выбить слезы умиления у фанатов C&C, не больше. На очереди Red Alert?

...С самого начала игры не покидало чувство чего-то очень знакомого. Вспомнил. Battle Zone 2, два года назад. Вот там действительно были и экшен, и стратегия, и адреналина не в пример больше.



ДМИТРИЙ ДЕМЬЯНОВСКИЙ

("Акелла", руководитель проекта "Корсары-2")

Heroes of Might & Magic IV

HoMM4 относится к тем играм, которые нельзя оценить с первого взгляда. Мы ждали эту игру, и, возможно, сработал эффект "несбывшихся ожиданий". Посмотреть "Героев" собралась вся студия — все мы, хоть и в разной степени, были заинтригованы...

Но уже интерфейс оставил ощущение общей неаккуратности и излишней сложности. Не всегда очевидно выде-

ление персонажа, довольно странна цветовая палитра, плохо совпадают линии выделения и текстовые надписи. Мне показалось, что дизайнеры новых "Героев" просто решили инвертировать свои старые идеи: заменить квадратные окошки на круглые, вместо светлых шрифтов на темном фоне поставить темные на светлом и т.п. Возможно, это излишние претензии к "суперхиту", но интерфейс потерял свой шарм и перестал быть интуитивно понятным. Еще мне (а также большинству моих знакомых) не показалась удачной идея введения изометрической проекции, из-за которой карта заполнилась ненужными графическими элементами. Вот самое приличное, что я слышал об этом нововведении: "Хуже не стало".

К несчастью, не обошлось без проблем и в области анимации. Я ожидал увидеть что угодно, но только не такую, по меньшей мере странную, анимацию персонажей на поле боя. Пострадали, конечно, не все, но увиденное полностью отбивает желание присматриваться к дергающимся спрайтам. Похоже, увольнение более ста сотрудников New World Computing не прошло даром для проекта.

Интересно ли играть в HoMM4? Я все-таки надеюсь, что да, хотя первый взгляд принес одни лишь разочарования. Пока я просто прислушиваюсь к мнению тех знакомых, которые все-таки играют, и пытаюсь определить, не нащупали ли они хоть что-то достойное — то, что я мог пропустить... Жаль, но пока особых восторгов не заметно.

АЛЕКСЕЙ "ДРАГОН" БОКУЛЕВ

(GSC Game World, сценарист и руководитель проекта "Заклинатели Земель")

Heroes of Might & Magic IV

Для меня "Герои-4" могли оказаться жутким разочарованием, если бы я не посещал фэн-сайты, стараясь собрать максимум информации об игре до ее выхода. Именно поэтому меня не шокировала аляповатая графика и убогая анимация персонажей. Смирившись с оформлением, я начал играть в надежде, что хотя бы геймплей будет на уровне. Сначала, пока я разбирался с юнитами, ростом героев, многообразием построек и артефактов, было интересно. Многое в игре радовало — в частности, интересная система "скиллов", дополнительная специализация героев и "респаун" монстров в постройках с сокровищами, а не только на карте.

Но постепенно, дня через три игры, "Герои" стали надоедать. На "нормале" ИИ не оставлял себе никаких шансов, а на самом сложном уровне вся игра сводилась к постоянным затяжным боям с нейтральными монстрами, за победу над которыми давали минимум "экспы" (баланс, что делать). А когда я добирался до ИИ, он снова даже не пытался сопротивляться. У каждой расы слишком легко находится оптимальный путь к победе (чего я очень не люблю в подобных играх), а сам ИИ почему-то избегает им пользоваться. Кроме того, очень быстро у героев накапливается огромное количество ненужных артефактов, которые вообще некуда девать. "Поушены" я использовал всего пару раз, да и то в основном ради эксперимента.

Отдельного упоминания заслуживает бой. Да, участие в нем героев, линии огня и множество способностей монстров — это хорошо, но как можно было запретить игроку включать "сетку"?! И это в бою, где от неверного шага может зависеть исход всей битвы. В итоге приходится пристраивать к вражине меч так и эдак, весьма смутно представляя, куда в итоге встанет атакующий. Положительный, на мой взгляд, момент — изменение роли удачи и морали в бою и одновременные удары. Но из-за отсутствия сетки и видимости линии огня управляемость войсками во время боя снизилась даже по сравнению с оригинальными "Героями". В общем, для меня четвертая часть сериала послужила прекрасным примером того, "как не надо делать", за что я ей и благодарен.



ТЕНГИЗ ТЕГАШВИЛИ

("МАДия", 3D-художник игры "Шторм: Солдаты неба")

Tom Clansy's Ghost Recon: Desert Siege*

Скажу сразу же: игра понравилась. Хороший геймплей при плохом, на мой взгляд, сюжете — редко встречающееся явление. Брифинги я вообще не читал — сразу переходил к целям. Графику на моем домашнем компьютере разглядеть во всей красе не удалось, но глаз картинка не режет и смотрится все довольно реалистично. Хотя для этой игры сие не главное — мне было интересно просто играть в неё, несмотря на многочисленные недочеты. И один из главных — отсутствие тактики. Действовать отрядами приходится поочередно, иначе соратники дохнут как мухи без твоего зоркого ока. Так что необходимость трех отрядов мне не совсем ясна. Если бы вместо всех персонажей у игрока был, к примеру, лишь один боец (при условии, что он умеет пользоваться всеми типами оружия и т.п.), стиль игры вряд ли бы сильно изменился. Все равно самое главное нужно делать своими руками — на дружественный ИИ полагаться не приходится. При игре на уровне сложности "Ветеран" в лидеры по умениям выходят от одного до трех спецназовцев, которыми ты же и управляешь. Остальные персонажи — лишь легкая поддержка. Чего не скажешь о противниках — ты их еще не видишь, а они уже вовсю стреляют. Но все-таки хочется пройти следующий уровень, надеясь, что кнопки "Save" и "Load" не будут нажиматься столь часто...

Алгебру туманноальбионного чарта сверял с гармонией украинско-российских экспертных оценок **Михаил СУДАКОВ.**

Место	Название	Издатель
1	The Sims: All Stars	EA Games
2	Dungeon Siege	Microsoft
3	Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision
4	Medal of Honor: Allied Assault	EA Games
5	2002 FIFA World Cup	EA Games
6	Championship Manager: Season 01/02	Eidos Interactive
7	Half-Life: Generations 3	Sierra
8	The Italian Job	SCi
9	Conquer & Conquer: Renegade	EA Games
10	Zoo Tycoon	Microsoft
11	Age of Empires II Gold	Microsoft
12	Heroes of Might & Magic IV	3DO Europe
13	Star Trek: Bridge Commander	Activision
14	Max Payne	Take 2

*Игры Desert Siege нет в нынешнем английском топе, но она красовалась в нем в апреле, когда мы, увы, были вынуждены пропустить публикацию "Алгебры". Тем не менее точка зрения Тенгиза очень любопытна — особенно в свете нашей рецензии на эту игру (см. ниже по течению журнала), — поэтому мы решили оставить ее в публикации.

NEW WORLD ORDER

www.p3int.com/product_center_nwo_cd.asp
www.termite-games.com/new_world_order

Дата выхода	Начало лета 2002 г.
Разработчик	
Termite Games	www.termite-games.com
Издатель	
Project 3	www.p3int.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Невероятно красивый тактический шутер, пытающийся (не без успеха) быть еще и удивительно реалистичным. Жанр, несомненно, переживает свой расцвет.

ОСОБЕННОСТИ

Полнейшая реалистичность во всем, начиная с внешнего вида уровней и заканчивая оружием, каждая разновидность которого скопирована с реального прототипа. Оригинальная "система веса", уменьшающая скорость и проворность игрока, который нагрузил на себя слишком много оружия и амуниции. Редкостный графический движок, обрабатывающий лишь те полигоны, что видны игроку, и мощная физическая модель. Мы надеемся, что все это БУДЕТ в этой игре.

Тактический шутер

НОВЫЙ РЕАЛИЗМ

От распада к порядку

За проектом New World Order (NWO) мы следим давненько — еще с тех пор, когда он назывался Decay (мы неоднократно писали об этой инкарнации NWO) и даже не помышлял о словах "тактический шутер" на своем жанровом ярлычке. Decay отменили, но его наследие — удивительной красоты движок DVA — достался NWO.

Подолгу смотреть на скриншоты из этой игры нет никакой возможности — мозг начинает верить фотореалистичным картинкам и путать их с действительностью. Как парням из Termite Games удается достичь таких графических красот, нам (пока) не ведомо, а сами они предпочитают не вдаваться в технические детали и всячески оберегают свое движковое ноу, так сказать, хау.

Однако NWO есть чем похвалиться и помимо графического ядра. Эта игра, задуманная как "наш ответ Counter-Strike", должна хорошенько встряхнуть жанр тактических шутеров, подарив ему несколько оригинальных находок вроде "системы веса" и полного отсутствия такого привычного игрокам в Team Fortress понятия, как "класс". Словом, все идет к тому, что NWO станет едва ли не главным событием 2002 года.

Именно по этой причине (а еще потому, что игра нам глубоко симпатична) мы решили поподробней расспросить ее непосредственных создателей — и случай предоставил нам в собеседники главного программиста проекта **Джима МАЛМРОСА (Jim Malmros)**.

Game.EXE: Назовите, пожалуйста, главную причину, которая сподвигла вас заморозить такой перспективный сингл-проект, как Decay и взяться за не менее сногсшибательный, но совсем-совсем другой New World Order? Трудности с сюжетом? излишняя сложность игры? или просто любовь к многопользовательским развлечениям?

Джим МАЛМРОС: Ну вот, из-за вас мне пришлось хорошенько покопаться в недрах своего винчестера... Decay был очень амбициозным проектом, чья разработка заняла бы годы. Оглядываясь назад, я думаю, что он был, пожалуй, даже чересчур амбициозным. Так или иначе, но проект был свернут по одной простой причине: издатель, начав испытывать финансовые трудности, разорвал с нами контракт. Тогда мы сели в кружок и призадумались над тем, куда бы пристроить свою технологию и какую игру нам хотелось бы с ее помощью сделать. А поскольку вся Termite Games обожает тактические шутеры от первого лица (покажите того, кто их не любит!), то было решено начать работу над чем-то похожим, но опережающим свое время. Так родилась игра NWO. Сразу же стало очевидно, что неукоснительный, обязательный, непременный многопользовательский не может обойтись без впечатляющего одиночного компонента. Через некоторое время мы обрели издателя в лице компании Project Three Interactive, частью которой сейчас и являемся.



Одна из самых сильных сторон движка DVA — работа с освещением. Обратите внимание — все объекты, которые находятся в кадре, бросают абсолютно честные тени.

.EXE: А есть ли у Decay хоть какие-то шансы увидеть свет?

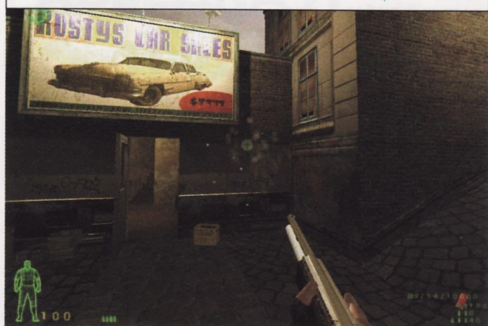
Д.М.: Никаких. Decay умер, а его прах частично интегрирован в NWO.

.EXE: Бр-р-р... Ладно, лучше поговорим о движке DVA, которым вы так гордитесь (заслуженно, верим). Скажите, он действительно настолько уникален? Уже были попытки свести количество обрабатываемых полигонов к минимуму, но никто не делал столь шокирующих заявлений: "Мы обрабатываем только те полигоны, которые видны игроку". Здесь определенно какая-то уловка, да?

Д.М.: Сама идея довольно проста, но реализовать ее гораздо труднее. "Технология видимости" исследуется уже давно, но до настоящего времени не было хорошей возможности ее использовать. Вот почему игры обрабатывают и обсчитывают гораздо больше полигонов, чем необходимо, а это, разумеется, снижает частоту кадров и ограничивает количество деталей. Поэтому мы провели кое-какие исследования и наконец-то нашли технологию, которая автоматически подыскивает нужную геометрию. Все дело в скорости...

.EXE: Какие особенности современных видеокарт использует движок NWO? Правда ли, что система освещения, применяемая в игре, превосходит возможности 3DSMAX?

Д.М.: Вы должны понять, что использование GeForce3 и ATI8500, пиксельных и вертексных шейдеров позволяет вам написать несколько подпрограмм для 3D-карты и добиться от нее тех возможностей, которые вам необходимы. Так что нет теперь такого понятия, как "возможности движка". Есть лишь "воображение разработчика".



Один выстрел в голову из шотгана (впрочем, как и почти из любого оружия) с близкого расстояния экспресс-почтой доставляет врага на небеса.

.EXE: А вот если бы перед вами стоял выбор: сделать сногсшибательно красивую, но штампованную, пусть и не лишенную интереса, игру либо вещь с графикой на "троечку" и оригинальным геймплеем, которому позавидовали бы многие... Что бы вы предпочли?

Д.М.: Если бы дело дошло до этого, то я бы скорее выбрал геймплей, нежели красивую графику. Но мы с вами живем в мире, где уже нельзя делать игры с посредственной картинкой. Игроки избаловались, и успеха можно достичь лишь в том случае, если у вас имеется отшлифованный и увлекательный геймплей, тесно переплетенный с отличной графикой и звуком. Вот что я хотел бы сделать, и вот на что, если отбросить ложную скромность, мы нацелились в NWO.

.EXE: Сейчас на рынке появилось множество потенциальных конкурентов NWO: Global Operations, Tactical Ops и проч. Вы во что-нибудь из этого играете или предпочитаете не забивать голову чужими проектами?

Д.М.: Разумеется, мы играем во все выходящие игры "нашего" жанра, точно так же, как играли в них много лет подряд. К счастью для нас, все улучшения в них по сравнению с Counter-Strike сводятся к чисто косметическим. Мне кажется (и мое мнение основано на фактах), что эти игры не дали людям того, чего они хотят. Я думаю, что сейчас самый подходящий момент поразить играющее сообщество и установить новые стандарты в области графики, реализма и геймплея. Между прочим, сам я в последнее время играю только в NWO.

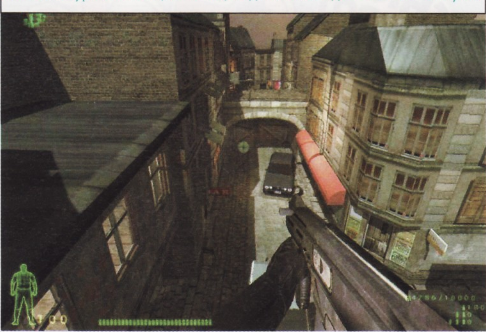
.EXE: Ну, это не сложно было предположить. ОК, тогда буквально в нескольких словах: чем NWO лучше остальных командных шутеров?

Д.М.: Превосходная графика и дизайн уровней. Потрясающий реализм. Огромный заряд удовольствия. Большее количество игроков на одном уровне, чем было раньше.

.EXE: Ловлю вас на одном пока слове: вы постоянно говорите о реализме. В чем конкретно он проявляется?

Д.М.: Давайте посмотрим. Настоящее оружие с настоящими патронами и настоящими звуками. Самые что ни на есть "жизненные" тактически уловки, которые стали возможны благодаря реализму в дизайне уровней: они не только эффектно и жизненно выглядят, но и замечательно продуманы: существует несколько точек входа, снайперских позиций, мест для засады и так далее. Еще мы включили в игру "систему веса": благодаря ей у вас не получится взвалить на плечи 60 кг оружия, снаряжения и боеприпасов, а потом козликом скакать по уровню — это ведь совсем не реалистично, не так ли? Поэтому

С этого места открывается замечательный вид и простреливается большая часть уровня. Хотя, конечно, и здесь может достать шальная пуля.



теперь вам придется тщательно выбирать, что нести с собой, — совсем как в жизни. А еще вы сможете снимать оружие с тел павших товарищей! Система начисления очков тоже довольно честна — учитывается каждое попадание, а не только самое последнее. Что касается повреждений, то здесь мы решили пойти на компромисс: игрок не будет погибать от первого же попадания, но прямое попадание в голову с относительно близкого расстояния моментально отправит его на тот свет... Словом, мне кажется, у нас получается самый реалистичный шутер... гм... на свете — без потери играбельности, конечно.

.EXE: А как же "усталость", о который вы говорили ранее? Насколько серьезно она влияет на игровой процесс? Судя по вашим высказываниям, валящийся с ног игрок не сможет исполнять "необычные движения" (unordinary moves) во время бега, прыжков и прицеливания (sniping). Что это за "движения" такие?

Д.М.: Усталость теперь стала частью "весовой" системы. Мы обнаружили, что этот параметр может при некоторых условиях быть очень нереалистичным и совсем даже не забавным. Пусть уж лучше игрок помучается, выбирая, что с собой взять.

.EXE: Вы точно уверены, что ранговая система NWO (когда персонаж вместо зарабатывания денег "повышается в звании") способна заменить привычные классы? Если, к примеру, я захочу стать снайпером-асом, как она мне поможет? Точнее, каким образом можно развить в своем персонаже те способности, которые нужны?

Д.М.: Мы нарочно не стали связываться с классами, поскольку считаем, что игрок сам может (и хочет к тому же) разобраться, кем он желает стать. Даже если вы начинаете играть за обычного солдата, которому изначально доступно любое оружие, "система веса" не позволит взять с собой все, что душе угодно. Так что придется делать свой выбор, основываясь на целях миссии, предпочтениях товарищей по команде и на том, какого образа поведения вы обычно придерживаетесь. Снайперская винтовка всегда доступна, поэтому, если вы хотите стать снайпером — хватайте ее, и вперед.

.EXE: Как будет организована одиночная часть игры (проект все-таки ориентирован на многопользовательские баталии)? Просто набор уровней с несколькими миссиями на каждом или вы все-таки отведете тепленькое местечко для сюжета?

Д.М.: В NWO будет замечательная и очень развитая одиночная кампания с увлекательным сюжетом. Ни в коем случае не просто набор поединков с ботами! Это именно то, о чем вы подумали: одиночная игра будет готовить вас к многопользовательской части. Она научит вас пользоваться доступным оружием, картами, натаскает в тактике и т.д. Идеальный тренировочный курс для новичков, возжелавших попробовать себя в Сети.

.EXE: Есть ли в списке многопользовательских режимов что-нибудь уникальное, необычное — что-то такое, чем и не пахло в других командных шутерах?

Д.М.: NWO сама по себе уникальна и необычна. Серьезно, самое главное в NWO то, что мы смогли полностью сфокусироваться на игровом процессе. "Количество и размер полученного удовольствия вас шокируют!" Это фраза из пресс-релиза. И она мне нравится. Жизненная такая...

.EXE: Игра будет снабжена какими-то инструментами для конверсии вроде редактора уровней, скинов и т.п.? Возможно, подобные инструменты будут выпущены отдельно, нет?

Д.М.: Мы надеемся, что NWO получит широкую поддержку игрового сообщества и, понятно, собираемся всячески этому способствовать. Вместе с игрой будет поставляться редактор уровней, а на сайте постоянно будут появляться ее, игры, обновления. Вы можете начинать создавать свои карты и скины в Gmax (дополнение к 3DS MAX от компании Discreet. — **М.С.**), чтобы затем перенести их в NWO. Единственное, чего мы не собираемся делать, — это публиковать исходный код. Честно говоря, мы слишком долго над ним трудились, чтобы просто взять и с кем-то поделиться.

.EXE: Назовите, пожалуйста, ориентировочные (оптимальные) системные требования NWO. Судя по скриншотам, они должны быть о-го-го...

Д.М.: Ничего и не "о-го-го". Хардкорные игроки не должны столкнуться с какими-то проблемами, хотя я понятия не имею, что собой представляет среднестатистический домашний компьютер в России. Вам понадобится Windows 98, 2000 или XP, DirectX 8.1 и 1 Гбайт свободного места на диске. Минимальная конфигурация такова: Pentium 400 МГц или аналог, 128 Мбайт ОЗУ и видеокарта с 32 мегабайтами на борту. А вот рекомендуемые требования такие: Pentium 600+ МГц или его аналог, 256 Мбайт ОЗУ и видеокарта с 64 мегабайтами.

.EXE: И когда же наконец увидит свет ваше чудо? или сначала будет демо-версия?

Д.М.: Публичная мультиплейерная бета-версия должна появиться в мае (эти строки пишутся 8 мая. "Беты" пока нет. — **.EXE**). А сама игра — уже в июне.

.EXE: Большое спасибо, Джим, за очень содержательные и интересные ответы. Удачи вам и всем нам с NWO!

Интервью вел **Михаил СУДАКОВ** (при участии Михаила "Толстого" КАБАНОВА).

Весь мой голливудский опыт подсказывает, что в этом ящике обязательно должен прятаться враг. Но, скорее всего, до ТАКОЙ реалистичности дело не дойдет.



РАЗВЕДКА И КОНТРРАЗВЕДКА



Взбудораженный авиа-Интернет полнится слухами о работе, кипящей в недрах "1C:Maddox Games" (http://maddox.1c.ru). Что будто бы в этом симуляторном вулкане вовсю зреют еще целых ДВА симулятора, один на движке венценосного "Ил-2", а разработка второго ведется прямо-таки с нуля.

.EXE не мог не разобраться с этим вопросом, для чего было решено обратиться напрямую к главному илостроителю Олегу Медоксу. Итак, насколько правдивы эти слухи?

"Пока могу лишь подтвердить эту единственно верную информацию, — был нам ответ. — Но ни названий проектов, ни того, какими они будут, разглашать не уполномочен".

Поверьте, мы знаем, что такое военная тайна и промышленный шпионаж, да и вообще, надо быть человеком, полностью лишенным совести, чтобы отрывать от дела разработчиков, которые не спят и даже, возможно, не едят — ведь впереди E3. Но работники пера и топора не знают жалости и сострадания. А потому было решено пробивать завесу секретности:

"Когда можно ждать продолжения "Ил-2"? Будет ли это аддон либо полноценная игра?"

"Симулятор на основе "Ил-2" появится уже этой осенью. Что это будет? И аддон к "Ил-2: Штурмовик", и новый симулятор одновременно. Количество летабельных самолетов по сравнению с "Ил-2" почти удвоится..."

...на этом запись обрывается, так как мне пришлось лично уничтожить оставшуюся часть пленки. Что делать — дал честное пионерское сохранить услышанное в тайне. Скажу только, что компания "1C:Maddox Games" услышала пожелания поклонников, и те самолеты, которые на форумах чаще всего просили сделать летабельными, наконец станут таковыми. Мало того, в продолжении мы сможем управлять самым настоящим бомбардировщиком. Также по просьбам заокеанских фанатов увеличится количество американских самолетов (но они, как и "Аэрокобра", тоже будут со звездами на крыльях, причем один...). Кроме того, в игре будет представлена ф... Простите, этого я сказать не могу...

"...также идут работы над динамической кампанией, но мы не можем обещать, что это будет готово".

"А будет ли это динамическая кампания с полностью случайными миссиями, или же миссии будут prescripted (с учетом предыдущих результатов), либо какой-нибудь еще вариант?"

"Это еще не решено..."

"А тот симулятор, что делается с нуля, будет ли он посвящен Второй мировой или какому-нибудь другому конфликту? Быть может, Корее? Первой мировой? И когда его стоит ждать? Наверное, в этом году уже никак..."

"Абсолютно точно, новый симулятор ждать в этом году не стоит. Он будет делаться столько, сколько нужно, и будет

включать весь положительный опыт работы над "Ил-2". Игра, как и "Ил-2", также посвящена Второй мировой. И к ней, кстати, уже могут быть аддоны, так как мы планируем серьезно упростить технологию изготовления карт, чтобы пользователи могли делать их самостоятельно. Но, понятно, на уровне "Ил-2". И даже лучше.

Будет в новом проекте и многопользовательская игра, включающая в себя лучшие наработки по "Ил-2", а также новые возможности, причем кардинальные, но об этом я не будут распространяться еще как минимум год. Хотя бы потому, что конкуренты бдят, как никогда. Живой пример: разработчики Microsoft Combat Flight Simulator 3 по нескольку раз в неделю посещают сайт www.il2center.com. Да, мы ведем такую статистику — кто и сколько раз там побывал. Сотрудники Microsoft держат первое место среди посетителей из игровых компаний..."

Читатель! Если тебя наняла фирма Microsoft с целью сбора сведений о новом проекте "1C:Maddox Games", то знай — сейчас самое время одуматься. Не выдавай военную тайну!

Ашот АХВЕРДЯН.

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

Мы хотим всем рекордам ваши гордые дать имена!

Теперь, ознакомившись в 5-м номере Game.EXE с рецензией на Tony Hawk's Pro Skater 3 (стр. 98), вы знаете, что этой игре нет равных по части всевозможных трюков, артистичность и сложность которых довольно точно измеряются количеством полученных за их исполнение очков. Сразу после релиза игры в Сети один за другим стали появляться видеролики, демонстрирующие новичкам (да и не только им), как НА САМОМ ДЕЛЕ надо играть в THPS3. Последний рекорд составляет 44 миллиона (!) очков. Для сравнения: на уровне Foundry требуется набрать 10 тысяч очков для "High Score" и всего 60 — для "Sick Score". Чувствуете разницу?

Впрочем, секрет столь убийственных рекордов если и не прост, то вполне очевиден. Главное — выбрать траекторию с наибольшим количеством поверхностей для "скольжения" (Grind) и всегда применять комбинацию "Revert+ Manual" во время приземления. Остальное, как уже было сказано в рецензии, — дело техники и упорных тренировок. Мы верим, что кто-нибудь из наших читателей сможет если не превзойти упомянутый выше рекорд, то хотя бы чуть-чуть вырваться за границы здравого смысла и исполнить такой трюк, от которого глаза членов судейской коллегии полезут на лоб и откажутся возвращаться на свое законное место.

Увы, THPS3 не позволяет записывать достижения игроков (на манер Elasto Mania), поэтому придется ограничиться самыми обычными СКРИНШОТАМИ.

Итак, для того чтобы принять участие в конкурсе, вам нужно:

1) В том каталоге, куда вы проинсталлировали игру, открыть подкаталог Data/Textures/Logos и отредактировать любой файл, имя которого начинается на "Sht_" (например, "Sht_etnies01.png"), заменив исходный логотип тремя БОЛЬШИМИ КРАСНЫМИ буквами "EXE" (фон нужно сделать ПОЛНОСТЬЮ ЧЕРНЫМ).

2) Запустить игру и создать своего скейтера, выбрав в качестве логотипа только что измененный (в нашем случае это будет Etnies). Чтобы логотип был отчетливо виден в любом ракурсе, из верхней одежды лучше всего взять обычную T-Short, Tanktop или Long Sleeve, а про всякие ранцы и проч. забыть.

3) Начать игру в любом из режимов (Career, Single Session или Free Skate), и, как только счетчик очков за удачно исполненный трюк покажет рекордное число — сделать скриншот. В самой игре под это зарезервирована клавиша F11, но если что-то не клеится — всегда можно воспользоваться услугами тысячи и одной программы по снятию скриншотов (к примеру, HyperSnap DX, www.hyperionics.com, или SnagIt!, www.techsmith.com).

4) Преобразовать получившийся скриншот в формат JPEG с максимально возможным качеством и послать его по адресу: **thps@game-exe.ru**, не забыв, что:

а) каждый участник может прислать только ОДНУ картинку;

б) скриншоты без букв "EXE" на футболке скейтера не рассматриваются и отправляются прямиком в мусорную корзину.

Дата последней проверки почты — 31 июля 2002 г.

Не опоздайте! Победитель получает годовую подписку на журнал Game.EXE!

Дерзайте, друзья, и да прибудет с вами дух великого Тони Хоука!

Он поймал свой снитч!

Итоги конкурса по игре Harry Potter and the Sorcerer's Stone, объявленного в февральском номере Game.EXE

Спорт на теле, как выражаются футбольные комментаторы, ваших экранах. Сегодня мы подводим результаты соцсоревнования по розыску вопиющих отличий между интерпретацией Harry Potter and the Sorcerer's Stone (от KnowWonder) и первой книгой Дж. К. Ролинг. Вопреки всем ожиданиям, игру приобрело (и отличия отыскало) внушительное количество участников. Жалеем, что не можем перечислить всех этих героев поименно...

Больше всего нас потряс **Максим РАТНИКОВ** (ratnikov.m.o@mtu-net.ru), обнаруживший, ни много ни мало, 167 (!) отличий. И пусть в его перечне встречаются трогательные ляпы вроде мешанины из русских транскрипций и буквальных переводов названий факультетов (рискнем предположить, что Максим ознакомился с "не слишком английской" версией игры), мы не будем устраивать конкурс "Найди больше всего ошибок в письме Максима Ратникова", а просто вручим ему приз — годовую подписку на журналы Game.EXE, "Компьютерра" и "Домашний компьютер". Титаническое усердие и самоотверженный печатный труд того заслуживают.

Так держать, Максим!

ЗНАК АКРОБАТИЧЕСКОГО КАЧЕСТВА

Итоги конкурса по игре Elasto Mania, объявленного в мартовском номере Game.EXE

Дорогие, очень дорогие друзья! Затевая конкурс на самое артистичное прохождение любого shareware-уровня из Elasto Mania — могли ли мы предположить, что это начинание найдет ТАКОЙ отклик в ваших стройных, но плотных рядах?! Почти 100 участников, более 250 присланных уровней, десятки килобайт теплых слов в адрес "Элмы" и ее автора, тысячи человеко-часов, потраченных на эту замечательную игру! И несколько дней, проведенных нами за просмотром всего этого добра (вершить суд сразу, кавалерийским наскоком не позволила совесть — а вдруг "замыливший-ся" глаз упустит какой-нибудь особенно хитрый и опасный трюк?); несколько кошмарных ночей со снами о крутящихся волчком мотоциклах и висящем в небе слове "SPIRAL"...

К сожалению, далеко не все восприняли наши напутственные слова надлежащим образом. Одни присылали нам ВСЕ "реплеи", которые сочли более-менее достойными конкурса (рекорд — около 30 rec-файлов от одного участника). Другие, похоже, задались целью накрутить побольше сальто, отчего-то решив, что двадцать два бессмысленных переворота вокруг своей оси будут смотреться зрелищнее двух, но исполненных в нужное время и в нужном месте. Третьи... Впрочем, о них лучше не стоит.

И лишь те, кто понял, что дело не в количестве, а в качестве, смогли претендовать на звание победителя. Самым агрессивным, быстрым, расчетливым и рисковым оказался

Даниил "DarMoeD" ИНОЗЕМЦЕВ,

чье прохождение 4-го уровня (04 DMD.rec) и парочки других понравилось нам больше всего.

Выбор был нелегким — в "финале" оказалось порядка десяти участников, один из которых проехал четвертую трассу почти аналогично победителю, однако все лавры и ГОДОВАЯ ПОДПИСКА на Game.EXE в придачу достаются именно Даниилу.

Поздравляем! От всей души!

КАРТИНА РЕПИНА

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	
www.needforspeed.com	
Дата выхода	Конец лета 2002 г.
Жанр	Гонки
Разработчик	
EA Seattle	
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Многолетнее наблюдение за процессами, происходящими в индустрии КИ, привело меня к одному презабавному выводу. Некоторые игры появляются на персональном, будь он неладен, компьютере вовсе не потому, что они нужны нам как воздух, а лишь по странной прихоти или, что почти то же самое, великой милости своих создателей.

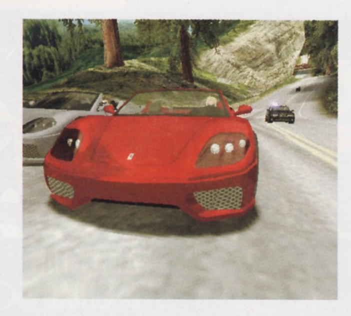
Никто не ожидал, что на традиционно прохладно относящейся к файтингам платформе появятся такие шедевры, как Virtua Fighter и Last Bronx. Вряд ли кто мог помыслить, что у Sega хватит смелости сделать старичку ПэЖэ щедрый подарок в виде Phantasy Star Online. И уж точно не в своем уме находилась Konami, заявившая ПК-версию хорошей (не верьте консолененавистнице Марье А. — она научит вас плохому!), но сугубо чужеродной игры Shadows of Destiny. Кто, интересно, сказал им, что на ней можно заработать?

Need for Speed: Hot Pursuit 2 (HP2) проскочила в список ПК-релизов чуть ли не зайцем. Не слишком воодушевленная продажами последней части игры Electronic Arts собиралась издавать HP2 только на PlayStation 2, но... На сцене появились Xbox и GameCube, начался очередной этап консольных войн, а среди громко объявленных платформ, на которых выйдет игра, как-то незаметно оказался и персональный к., получив по блату от своих старших братьев специальный режим "В шкуре патрульного" (Top Cop), которого, ха-ха, не будет на PS2.

Однако достоинств HP2 эта некрасивая история никоим образом не умаляет. Побаловавшись со всякими Porsche Unleashed и Motor City, разработчики все-таки поняли, что выше корпуса Hot Pursuit им уже не прыгнуть, и пошли, что называется, на опережение. В новой NFS нас ждут более двадцати высокополигональных машин, в числе которых значатся BMW M5, BMW Z8, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Porsche Turbo,

Пол ДЖЕЙКУЭЙЗ (Paul Jaquays, бывший дизайнер id Software, ныне сотрудник Ensemble Studios): "Я один из немногих бойцов игровой индустрии, которые не испытывают ровным счетом никакой ностальгии по DOOM. Звучит шокирующе, да? Но во времена расцвета этой игры у меня попросту не было доступа к компьютеру".

.EXE-цитатник



Porsche Carrera GT, Chevrolet Corvette Z06 и мой личный фаворит Lamborghini Murcielago.

Сейчас визуальные достоинства игры оценить довольно сложно и кроме слепящего солнца да бликующих корпусов машин ничего этакого на скриншотах разглядеть не удается. В EA Seattle тем временем клянутся сделать нам ОЧЕНЬ красиво и обещают насытить HP2 световыми эффектами, настоящими отражениями, полноценно анимированными водителями и живой природой, которая богата на дожди, песчаные штормы, кружащиеся листья и льющий как из ведра дождь.

Отдельного разговора заслуживают более 90 "соревнований" (events), поровну поделенные между режимами Championship, Hot Pursuit и Top Cop. Выигрывающий каждое "соревнование" (которые будут особенно интересными в случае с Top Cop) водитель получает возможность наложить руки на новые машины, их апгрейды и "раскраски", а также получить доступ к новым трассам, которых всего в HP2 насчитывается порядка 20 штук.

На вкусное — самый быстрый в мире Quick Race, где игроку даже не



надо выбирать автомобиль и трассу — HP2 сделает все это за него. Плюс, конечно же, традиционный мультиплейер со "сплит-скрином" и поддержкой восьми игроков по сети. На большее мы, собственно, и не рассчитывали.

Михаил СУДАКОВ.

EVERQUEST II	
www.everquest2.station.sony.com	
Дата выхода	4 квартал 2003 г.
Жанр	Флагманская онлайновая РПГ
Разработчик	
Verant Interactive	www.verant.com
Издатель	
Sony Online Entertainment	
www.station.sony.com	

СОКОВЫЖИМАЛКА L'AMOUR

Без сюрпризов. Мы не удивлены. Ни секунды.

Следуя кодексу чести архитекторов финансовых пирамид и сиквелостроителей, авторам Everquest не оставалось ничего другого, как заняться обустройством продолжения. Даже окажись вся команда мятежными бунтарями времен оттепели, крупногабаритная Sony придавила бы Verant, как клопа, за попытку отрезать транснационального японца от золотоносного онлайнового гольфстрима. Поэтому все, кто хотел, унесли ноги — как один из главных дизайнеров игры, переметнувшийся на сторону Asheron's Call 2 незадолго до момента официального объявления EQ2. Хотя этот выбор и комичен: вместо Sony + Verant — Microsoft + Turbine. "Мы до смерти устали рабски рыть чернозем и отныне искренне желаем свободно долбить гранит".

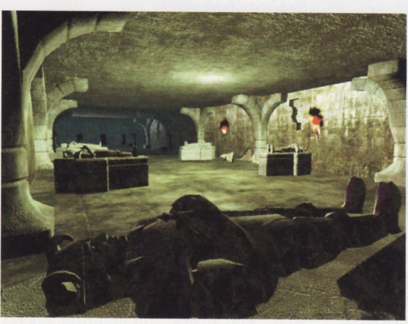
Релиз EQ2 намечен на конец 2003 года, и ожидать немедленных вкусных подробностей было бы как минимум наивно. Отделу по связям с неформальной игровой общественностью предстоит потчевать нас мумуками еще полтора года, ежемесячно подмешивая в тонны воды крупицу игровой соли. "Всего больше" и "все новое", разумеется. Пикантность ситуации осознают и сами пиарщики, стараясь оставаться с целевой аудиторией на короткой ноге при помощи следующих пассов: "Сейчас мы особо гордимся рядом ключевых моментов следующей итерации Everquest. А именно: новыми классами, новыми областями, новой механикой развития персонажей, новой схемой скиллов, новым боевым движком, новыми спеллами, новыми вещами и более продвинутыми NPC, новой системой квестов и транспорта..." Действительно забавно.



Тем не менее толику полезной информации выудить можно. Действие второй части игры разворачивается в том же месте (континент Norrath), лишь чуть позже. EQ2 остается преимущественно групповой, то есть кооперативной онлайновой РПГ — хотя разработчики в один голос кля-

Клинт БАДЖАКЯН (Clint Bajakian, композитор, автор музыки к Monkey Island 2, Day of the Tantacle, X-Wing, Sam & Max Hit the Road, Dark Forces, Outlaws, Indiana Jones & the Infernal Machine, Escape from Monkey Island etc.): "Трудитесь на износ и поначалу будьте готовы работать за сущие копейки или вообще бесплатно. Всегда отдавайте приоритет качеству проделанной работы, а не количеству полученных денег... Люди ценят трудолюбие и талант — и в конечном итоге эти качества всегда вознаграждаются".

.EXE-цитатник



нутся сбалансировать игру и под казуалов, не склонных переселяться в виртуальные миры надолго. Но это, как вы могли заметить, вообще модная посылка в MMORPG.

"Зоны" останутся зонами: квадратными кусками фэнтезийной землицы с уникальным набором монстров и характерной природой. Велика вероятность постепенного определения класса персонажа в ходе игры — многие жалуются на неспособных к телепортации огров-вояк, а начинать игру заново наотрез отказываются. Смерть будет не столь ощутима в опытном, сколько в материальном плане. Разработчики склоняются к решению упразднить суровые XP-поборы, обычно сопутствующие кончине персонажа и зачастую отнимающие несколько уровней в классе. Упрощаются и длительные нудистские пробежки, поскольку "привязаться" (то есть установить точку возрождения в данной зоне) к местности сможет даже не читающий букварь варвар. Помогут специальные binding-пункты. Свара PvP (Player vs. Player — филологически чуткий синоним феномена Player Killer) будет вновь четко разведена в противоположные углы с обществом вегетарианствующих пацифистов, предпочитающих фотоохоту. PK-switch или разные серверы — авторы пока не определились.

В завершение политинформации хочется особо отметить факт буйного здравствования Everquest 1. Этот купоностригущий комбайн будет работать и после запуска второй части самое себя. К осеннему релизу готовится очередной (кажется, четвертый?) аддон под остросюжетным названием The Planes of Power. Глотайте стресс-табс: на обложке фигурируют жутики, способные вогнать в испуг даже визарда 100 уровня.

Александр ВЕРШИНИН.



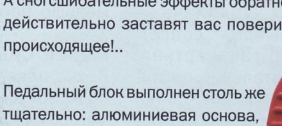
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

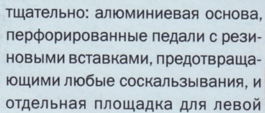
Непременно ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — ИЮЛЬСКОМ (#7'2002) — выпуске журнала!

РУЛЬ LOGITECH MOMO FORCE

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ

Logitech MOMO Force — это не просто компьютерная "баранка". Итальянская компания MOMO, всемирно известный производитель рулей для спортивных автомобилей, выпускает рулевые колеса даже для болидов "Формулы-1"! Неудивительно, что компания Logitech, выбирая партнера для выпуска своей лучшей серии рулей, обратилась именно к итальянцам. Здесь все пропитано духом "королевских гонок": дизайн MOMO Force повторяет штурвал М. Шумахера, вручную обшит черной кожей и оснащен стальными (!) подрулевыми переключателями передач, аналогичными тем, которыми пользуются все пилоты "Формулы-1". И даже максимальные углы поворота руля подобраны предельно реалистично: от упора до упора он поворачивается ровно на 270 градусов. А сногсшибательные эффекты обратной связи действительно заставят вас поверить в происходящее!..





Педальный блок выполнен столь же тщательно: алюминиевая основа, перфорированные педали с резиновыми вставками, предотвращающими любые соскальзывания, и отдельная площадка для левой ноги гарантируют комфортную и результативную игру. Кроме того, в "базе" педалей сосредоточены все разъемы для подключения — зачем занимать стол лишними проводами, когда все шнуры можно оставить на полу? И это далеко не единственный пример превосходной эргономики MOMO Force. Драйверы Logitech позволяют создавать отдельные профили настроек для каждой игры, индивидуально настраивая параметры работы педалей, возвращающего усилия на руле и пр.; на лицевой поверхности руля размещены шесть удобных, хорошо заметных кнопок, значения которых произвольно выбираются пользователем; кнопки могут иметь двойные функциональные значения, вызываемые комбинированными нажатиями; наконец, для установки на нестандартные столы в комплекте есть специальный крепеж рулевого колеса.

Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на стр. 20 купон и отправившие его в адрес журнала!

XENUS

www.deep-shadows.com/ru/xenus_overview.html

Action/RPG

Дата выхода	Конец 2002 – начало 2003 г.
Разработчик	
Deep Shadows	www.deep-shadows.com
Издатель	Не объявлен

Приключения настоящего солдата удачи в Колумбии. Много преисполненной смысла стрельбы, но разговоров и других вполне мирных дел тоже хватает за глаза.

ОСОБЕННОСТИ

Огромная территория, на которой разворачивается действие игры (25х25 км). Элементы РПГ: наличие характеристик и умений главного героя, общение с NPC, выполнение квестов, покупка оружия и прочих полезных вещей, а также "коэффициент лояльности" к каждой из противоборствующих сторон. Около шести видов управляемых транспортных средств: от машины до вертолета. Мощный движок с поддержкой многослойного наложения текстур и прочих спецэффектов. Персонажи из 5000 полигонов со скелетной анимацией и живыми лицами.



ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

Эквилибристы и наркобароны

Михаил СУДАКОВ

Если вы до сих пор ничего не знаете о проекте Xenus, то вина за это упущение целиком лежит на нас. За игрой "от людей, сделавших Venom" (впрочем, один из создателей Codename: Outbreak до сих пор работает в GSC Game World) мы следили довольно долго, чтобы проникнуться желанием нанести визит в киевскую компанию Deep Shadows, однако статус разработки, до недавнего времени пребывавший в состоянии "познакомьтесь, движок Vital Engine 2", не позволял этого сделать по принципиальным соображениям. Зачем писать о том, из чего пока непонятно что вырастет?

Вы, должно быть, удивитесь, но все сомнения в готовности Xenus быть принятой зрителем "на ура" исчезли с первым же кадром, который попал на глаза засланному в Киев корреспонденту .EXE: "Сергей, а это точно родственник того самого Vital?".

ОН САМЫЙ

Сергей Забарянский кивает головой и в самых ярких красках начинает расписывать достоинства движка, большинство из которых заметны невооруженным глазом даже в статике. Vital Engine 2, к примеру, удивительно силен во всем, что касается изображения живой и не очень природы. Каждый метр поверхности усиленно пытается произвести на меня такое впечатление, будто, пройди я еще хоть десять километров, похожего клочка земли не встречу ни за что. Бегаю по живописной лужайке, занимаясь странным для постороннего наблюдателя делом: ищу какие-нибудь закономерности в наложении текстур. Сергей сидит рядом и тихо посмеивается.

"ОК, в чем здесь подвох?"

Оказывается, подвохом здесь и не пахло — всего лишь большое количество текстур и их тройное наложение на каждый полигон. Текстура камня, текстура травы, текстура песка — вот и получился "уникальный объект". Наложи их чуть иначе — выйдет совсем другая картина. Тотальная противоположность почти всем современным играм, где слева — зеленая травка, справа — равномерно потрескавшаяся земля, а прямо по курсу — свежеуложенный асфальт.



К врагу можно подкрасться незаметно и по-тихому пырнуть ножичком. Не мексиканская, конечно, дуэль, зато просто и относительно безопасно.



Лучшие люди Deep Shadows (Сергей Забарянский — в геоме рическом центре композиции). Холст, масло, Photoshop.

Таких живописных уголков в Xenus будет, между прочим, без малого 625 квадратных километров. По крайней мере разработчики рассчитывают именно на эту цифру. На вопрос о том, как будет происходить переключение между локациями, Сергей отвечает весьма категорично: "А никак". То есть нет в этой игре понятия "локация", в чем глава Deep Shadows убеждает меня самым простым и наглядным способом: запускает редактор карт и окружает заранее приготовленный для показа уровень широкой полосой густого леса. Можно бегать по уровню сколько влезет, но догадаться, что буквально минуту назад он был в пять раз меньше, попросту нельзя.

БАЛАНС СИЛ

Легко понять, что рядом с такими просторами обычные миссии будут смотреться блекло. Со временем догадка перерастает в уверенность: если попробовать провести какие-то параллели с играми других жанров, то Xenus окажется очень похож на X — Beyond the Frontier (держим в уме отсутствие космических кораблей и отбрасываем активную торговлю).

В Колумбии, куда в поисках пропавшей сестры-журналистки приезжает главный герой игры Кевин Майерс, беспрестанно дерутся за власть шесть группировок: официальные власти, наркомафия, ЦРУ, партизаны, обычные бандиты и даже индейцы, пытающиеся сохранять, впрочем, нейтралитет. Игрок волен встать на любую сторону, хотя разумнее всего придерживаться золотой середины: одинаково дружить или враждовать и с теми, и с этими. Каждый выполненный квест повышает ваш авторитет на той стороне баррикад, которая его "выписала", а любое вредительство сурово наказывается — пацаны, что называется, перестают уважать. Хотите обелить свое имя — пожалуйте на очередное задание. Хороший эквилибрист всегда в цене.

В Deep Shadows не любят называть свою игру шутером, предпочитая чуть более интеллектуальное "action/RPG". Жанр не выдуман — у главного героя наличествуют самые настоящие ролевые параметры, улучшающиеся тем быстрее, чем активнее игрок использует тот или иной навык. Схема довольно проста и вместе с тем удобна: часто стреляешь — получаешь плюс пять очков к владению оружием; много бегаешь — повышается выносливость; предпочитаешь не вылезать из машины — становишься первоклассным водителем.

Кстати, Кевин сможет посидеть за рулем почти любого транспортного средства — были бы деньги на покупку или аренду (возможны и силовые решения). Демонстрируя, как управляется машина, Сергей рассказывает, что игру им хочется сделать такой, чтобы не было стыдно за каждый отдельно взятый компонент. Если уж решили смоделировать танк или вертолет — будьте добры не вогнать в истерику

Обратите внимание на стену дома слева. Ни единого повторяющегося кирпичика! Если приглядеться к остальным зданиям, картина будет схожей: поцарапанные стены, облезшая штукатурка, неровно уложенные камни… В этом весь Xenus.

Джон РОМЕРО (John Romero, бывший сотрудник id Software, ныне босс компании Monkeystone Games, специализирующейся на играх для Pocket PC, мобильных телефонов и GBA): "Я хочу держаться подальше от этих длиннющих циклов разработки современных ПК-игр и снова начать программировать. Сфокусировавшись на маленькой команде и небольшой платформе, я смогу возвратиться к своим корням и делать то, что всегда любил. Я хочу писать игры, а не руководить компаниями".

.EXE-цитатник

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

Непременно ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — ИЮЛЬСКОМ (#7'2002) — выпуске журнала!

ПРЕВРАТИ СВОЙ ПК В АВТОТРЕНАЖЕР!

ACT LABS CLUTCH PEDAL SYSTEM И GPL SHIFTER

В мире производится масса комплектов, призванных имитировать автомобильные органы управления, но… Разве это автомобиль? Две маленькие педальки, чуть более тугие, чем кнопки мышки, крошечный рычажок, покачивающийся вперед и назад… И это при том, что собственно хороших рулей не так уж и мало!.. Компания Act Labs исправила проблему: новейший трехпедальный (!) блок Clutch Pedal System и 8-ступенчатый переключатель GPL Shifter работают с ЛЮБЫМ компьютерным рулем!

Оба устройства буквально бьют наповал: все три педали имеют разные усилия, практически неотличимые от автомобильных; огромная платформа для них снабжена специальными утяжелителями, шипами, улучшающими устойчивость расширителями, резиновой поверхностью и потрясающими педалями со спортивными алюминиевыми накладками. Кинематика нажатий специально подобрана для максимального сходства с автомобильными педалями!.. Шифтер Act Labs GPL — это настоящее произведение искусства. Какие четкие включения! Как точно подобраны усилия! Металлическая конструкция обеспечивает небывалую надежность, а специальная утилита позволяет работать GPL Shifter практически с любой игрой!

НАШ ВЫБОР

Магазины-партнеры "Сонар-Сервис":
Вобис
Тел.: 796-92-28, www.vobis.ru
М-Видео
Тел.: 777-777-5, www.mvideo.ru
Техносила
Тел.: 777-8-777, www.tehnosila.ru
ИГалакс
488-2474

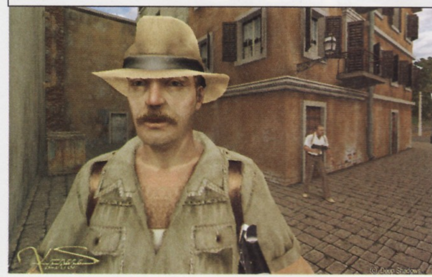


Приз предоставлен фирмой "Сонар-Сервис"
ТЦ "Горбушка", 3 этаж, павильон 230. Тел.: (095) 737-4833
ТЦ "Горбушкин Двор", 1 этаж, павильон 068. Тел.: (095) 231-4924

www.act-labs.ru
www.sonarpc.ru

Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!

Вы в курсе, что в Колумбии большая смертность? Парень на заднем плане, спокойно разгуливающий с "Узи", дает понять, что в Xenus атмосфера этой веселой страны будет воссоздана очень точно.



знатоков военной техники. Впрочем, полнейшая реалистичность — это тоже своего рода перебор, который отрицательно скажется на игровом процессе. Решение очевидно: снова придерживаться золотой середины.

ГОП-СТОП

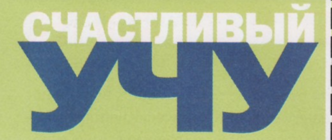
За всей этой немного чуждой action-жанру роскошью поначалу теряется основное занятие игрока — вооруженные стычки с превосходящими силами противника. Чтобы сделать этот процесс максимально разнообразным и увлекательным, программисты Deep Shadows наградили недругов г-на Майерса неплохим интеллектом, поэтому заприметившие героя "бандитосы", вместо того чтобы по старой традиции бежать прямо на него и постреливать куда-то в сторону, ныряют за ближайший куст, валун или стену, выжидают там некоторое время, а затем появляются в самом неожиданном месте и открывают ураганный огонь. И так, знаете ли, неожиданно выныривают, что частенько застают врасплох.

Смотреть на активно шныряющих туда-сюда вояк исключительно приятно. При движении используется скелетная анимация, модели практически всех персонажей состоят из 5000 полигонов, а лица вообще скопированы с оцифрованных фотографий живых людей. Пристально изучаю физиономию одного индейца и нахожу, что он чертовски похож на одного актера... дай бог памяти... Нет, уже не вспомнить. Но за то, что этот тип примелькался в популярных некогда фильмах а-ля "Чингачгук Большой Змей", ручаюсь головой (неужели старина Гойко Митич? — **Прим. ред.**).

Что касается оружия, то оно в Xenus почитается чуть ли не за основной продукт потребления. Все его двадцать видов тщательно скопированы с реально существующих образцов (как западных, так и отечественных) и могут быть надлежащим образом модифицированы (Сергей упоминает о пяти апгрейдах и приводит простейший пример: у автомата Калашникова можно увеличить дальность стрельбы и улучшить ее точность, а еще — прицепить на него лазерный прицел). Раздобыть все эти "пушки" можно как мародерским (сняв с тела убитого), так и относительно цивилизованным способом — например, купить в подпольном магазине. Какая-никакая, а свобода выбора.

НОВЫЕ ИНТЕРЕСЫ

Но больше всего в Xenus поражает ее непохожесть на своего предка по имени Venom, хотя по всем правилам компания, единожды преуспевшая в жанре тактических шутеров, просто обязана оседлать этот конек на веки вечные (хотите поспорить с этим? Мы с Фрагом С. с удовольствием выслушаем ваши аргументы). Однако в Deep Shadows решили пойти



КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

Адрес

индекс

E-mail

Телефон

•Будете ли вы участвовать в конкурсах, связанных с созданием .EXE-версии игры Pacman (см. стр. 110)? ☐

•Собираетесь ли вы использовать размещенную на диске программу Borland C++ Compiler 5.5? ☐

•Вы работаете с Borland C++ Compiler 5.5:

дома ☐ на работе ☐

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ лотереи, а также книги, игры и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"! Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — июльском (#7'2002) — номере журнала.

НЕЗАБЫВАЕМАЯ НЕДЕЛЯ НА КИПРЕ

В. Тишин, г. Москва

Приз предоставлен Агентством путешествий SunTour
Тел.: (095) 755-9500, E-mail: info@suntour.ru,
Интернет: www.suntour.ru

ФИРМЕННАЯ МАЙКА КЛУБА "ПОЕДИНОК",
тел.: (095) 321-2311, www.poedinok.com



- И.В. Абрамов, г. Москва
- А.В. Машков, г. Москва
- С.Е. Тронин, г. Москва
- А.Т. Козлов, г. Москва
- Ю.В. Егоров, г. Москва

КНИГА К.СИММОНСА "WINDOWS XP"



- Э.В. Альбрехт, г. Осинники Кемеровской обл.
- А.Ф. Зеневич, г. Н. Тагил Свердловской обл.
- Н.А. Пенькова, п. Радужный Кировской обл.
- Э.В. Мерзляков, г. Братск Иркутской обл.
- А.Г. Макаров, г. Владимир

Книги предоставлены московским издательством "ДМК Пресс"

"ВЕК ПАРУСНИКОВ-2" (jewel-бокс)



- М.Д. Гадченков, г. Москва
- А.А. Титов, г. Шатура МО
- А.В. Епишкин, г. Электрогорск МО
- П.П. Иванченко, г. Краснодар

"МАШИНА ВРЕМЕНИ" (jewel-бокс)



- Р.И. Шайхутдинов, г. Мурманск
- М.А. Плылов, г. Рыбинск Ярославской обл.
- А.А. Ивачев, г. Омск
- Е.А. Разборова, г. Нижний Новгород

"ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ" (jewel-бокс)



- А.А. Макаренко, г. Гоме[ль] (Беларусь)
- К.В. Коваленко, г. Люберц[ы]
- Н.В. Пойс, г. Владивост[ок]
- С.В. Шишмагаев, г. Набережные Челны

Издательство "ДМК Пресс", Адрес: 107023, Москва, пл. Журавлева, д.2/8, офис 400,
Тел./факс: (095) 964-97-41, 369-78-74, Интернет: www.dmkpress.ru, E-mail: sale@dmk.ru

◀ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

другой, не столь проторенной дорожкой, к тому же простые экшен-игры, по словам Сергея Забарянского, им стали абсолютно неинтересны.

Знаете — очень приятно слышать такие речи из уст главы маленькой девелоперской компании, которая максимум через год доделает Xenus для уже объявленного к тому времени издателя (пока ребята предпочитают не торопиться и к вопросу о выборе паблишера подходят очень осторожно), успеет насладиться массой положительных отзывов от игроков и прессы и, быть может, полностью потеряет интерес к жанру action/RPG. Что на очереди, Сергей?

ВЕС ВОДЫ

"КОРСАРЫ-2"

www.akella.com/seadogs2	
Дата выхода	3 квартал 2002 г.
Жанр	Пиратосимулятор
Разработчик	
"Акелла"	www.akella.com
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru

Соблюдем, пожалуй, классицистическое единство места и времени действия.

Декорации: КОМТЕК-2002, секретная явка "1С", за стеной грохочут ряженые пираты, на стену проецируется альфа-версия "Корсаров-2" (см. тему нашего ноябрьского-2001 номера). Делегация журнала Game.EXE держит свои нижние челюсти всеми доступными руками.

Ну, во-первых, острова. Тени, прибой, бредущие по своим делам колоритные персонажи, которых хоть сейчас — в сиквел культового анимационного мюзикла "Остров сокровищ" (все помнят "Песню о мальчике Бобби, который любил деньги"?). Наша героиня (выбор в самом начале игры пола персонажа драматическим образом повлияет на дальнейший геймплей — разные локации, сюжет и квесты) передвигается походкой, которую присутствующие на явке представители издателя справедливо называют "реалистичной": камера, напомним, преимущественно нацелена, скажем так, на кормовую часть персонажа. Нас, однако, спешат успокоить: у девушки есть лицо, весьма притом привлекательное — его нам будет иногда показывать высокоинтеллектуальная камера. Леди удачи (или как там будет звучать слово "джентльмен" в женском роде?) тем временем совершает джоггинг по городу, забегает в дома, пристает к прохожим с вопросами — все это самым естественным образом. Количество запертых дверей, немых NPC и декоративных зданий на островах существенно уменьшится по сравнению с первой серией "Корсаров". Героиня опять же научилась ловко и реалистично скакать по лестницам — звучит буднично, но выглядит, клянусь, завораживающе.



Еще одна новость: теперь можно побродить по джунглям, а в полной игре дозволено будет тайно высаживаться на дальней от врага стороне острова и удивлять его неслабым суперпризом через черный ход, — в доказательство пиратша выхватывает шпагу и делает ею несколько выразительных взмахов. Клинок при этом почему-то загорается адским голубым светом и разве только не шипит. Lightsaber, чистая lightsaber. Очень впечатляюще.

Во-вторых, конечно, море: "Акелла", кажется, обладает каким-то странным всемирным копирайтом на производство Пугающе Реалистичной Воды. В воды "Корсаров-2" хочется сигануть с палубы и дельфином скакать в кильватерной струе: словами не рассказать. На экране вокруг нашей бригантины быстро сменяют друг друга подстегнутые демонстраторами времена суток: утро, сумерки, ночь. В прозрачной воде на небольшой глубине вьются акулы. Каждый кадр — Айвазовский. Паруса кораблей, кстати, теперь совершенно живые — грамотно раздуваются в реальном времени, ловят ветер, дышат. Вот для нашего удовольствия включается легкое волнение: судно зарывается форштевнем в волну, выныривает, карабкается на следующую — честное слово, можно просто садиться и медитировать, включив фоном что-нибудь без бита и налив чарку зеленого японского чая. В игру встроены и серьезные штормы: умудрившись попасть в один из них, первым делом вам нужно будет убрать паруса, а вторым и всеми последующими — сливать воду и сидеть нервничать.



Или бои. В сиквеле суда обзавелись носовыми орудиями — теперь не удастся уходить от беззубого преследователя, угощая его, безответного, кормовой артиллерией. Управление кораблем сознательно упрощено — фокус игры в другом. Вот мы попадаем между двумя испанцами (как и в первой игре, здесь будет полная свобода в выборе стороны — когда у вас закончится каперский патент Ее Величества, можно будет, например, переметнуться под французский триколор): залп! От кораблей бодро разлетаются реалистичные ошметки, которые — каждый по уникальной траектории — падают в воду и начинают там реалистично дрейфовать.

Кстати, мы уже писали, что в игре можно будет зарабатывать на жизнь работорговлей?..

Андрей ОМ.

ХОРОШИЕ НОВОСТИ: "ХИТМЕН" ЕСТЬ ЛЮБОВЬ!

Читая нижеследующие весенне-медицинские откровения, обратите особое внимание на то, что: а) в апреле голова проф. Скара пережила несколько туманных утр (согласно доктору И.С.Тургеневу, это верный признак клинически острых душевных переживаний на почве неразделенной любви); б) напротив, в результате противоестественно близкого знакомства с неким Саймоном рассудок Маши А. почти помутился; в) Олег Михайлович Х. наконец-то открыто признается в фетишизме, сиречь едва ли не религиозном поклонении рулю (!!); г) а Ашот А. публично винится в том, что обычные люди (например, Господин ПэЖэ) считают нормой (в сркнскм понимании, конечно); д) Николай Д. лишь сейчас (нелицеприятно поясним: на двадцать восьмом году жизни) выяснил, сколько дней в апреле, для чего ему пришлось пересчитать их лично (!); е) серьезно разочарованный Фраг С. возомнил себя Коперником; ж) прапорщик М-ский потерял ключи от танка (!!!); з) Андрей О., вероятно, переживший несколько ограблений, отныне хранит свои игры в самых противоестественных местах, а именно в жестяных коробках; и) Господин ПэЖэ весь месяц страдал от острого ревматизма правой (толчковой) руки; к) Михаил С. впервые столь многотиражно заявляет, что он ненормален и ему откровенно страшно за свою психику; л) Игорь И. украл со стенда "1С" на выставке КОМТЕК игру "Oleg Maddox' II-3: Sturmovik-2", выход которой запланирован на сентябрь 2002 г.; я) "средне-взвешенное" название игры месяца от Game.EXE: Colin McRae' Dungeon Outcast 2: The Renegade Hitman 3D.

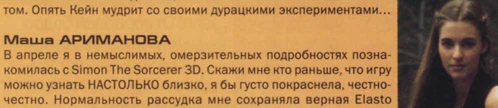


Александр "Скар" ВЕРШИНИН
Jedi Outcast. Слишком яркая и агрессивная, чтобы у конкурентов остались хоть какие-нибудь шансы. Хотя не обошлось без соревнования: и Dungeon Siege, и M&M9 в какой-то краткий момент брали свое аддиктивностью. За что на следующее же Утро Туманной Головы бывали безапелляционно стерты.



Господин ПЭЖЭ
С возрастом приходит понимание и смирение. Превозмогая боль в пальцах правой руки, я весь месяц кликал и кликал, проходя до полного самоудовлетворения (но об этом — в моей личной колонке) Dungeon Siege. Жаль, игра плохая оказалась, зато какой интерактивный фильм... А когда мне надоедало смотреть его, старая добрая Star Monkey, как обычно, помогала восстановить кровообращение.

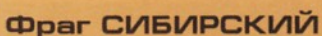
Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ
Апрель, апрель... Что у нас там было? Ах да, C&C: Renegade. Я еще, помнится, потерял ключи от танка и в итоге проклятые миротворцы поломали наш Обелиск. А он, между прочим, бешеных бабок стоит. У меня до сих пор из зарплаты вычитают. На днях к нам в часть привезли новый "Дирол" — с ксилитом и тибериумом. Говорят, содержит много полезных микроэлементов и обязателен к употреблению. Двое дожевались до того, что начали светиться зеленым светом. Опять Кейн мудрит со своими дурацкими экспериментами...



Маша АРИМАНОВА
В апреле я в немыслимых, омерзительных подробностях познакомилась с Simon The Sorcerer 3D. Скажи мне кто раньше, что игру можно узнать НАСТОЛЬКО близко, я бы густо покраснела, честно-честно. Нормальность рассудка мне сохраняла верная Elasto Mania, в которой я делаю большие успехи.



Олег "Олег Михайлович" ХАЖИНСКИЙ
Месяц прошел под знаком вовсе не компьютерного картинга и автомобильных симуляторов Colin McRae Rally 2 и Rally Trophy. Стало окончательно ясно, что руль является центром домашней вселенной, а его ежевечернее вращение — пожалуй, единственно достойный способ провести время за компьютером.





Фраг СИБИРСКИЙ
Мой апрель примерно поровну поделили между собой Global Operations и Jedi Outcast. Покуда я все серьезнее и серьезнее разочаровываюсь в первой игре, вторая все больше и больше занимает мое внимание. В Солнечной системе игр по "Звездным" JK 2 — Юпитер, планета с жутким притяжением, необычной атмосферой и безумными ландшафтами.



Ашот АХВЕРДЯН
Впервые в жизни (да!) я воспользовался чит-кодами. Для того чтобы перекрасить свой синий лазерный меч в фиолетовый цвет. Похоже, впервые в жизни я пройду FPS до конца. Заранее понимаю, что мне будет очень грустно, когда эта игра все-таки кончится. Утешает одно: вот-вот на киноэкраны выйдет "Второй эпизод". Встретимся в кинотеатре. Игра месяца — Jedi Knight 2: Jedi Outcast.



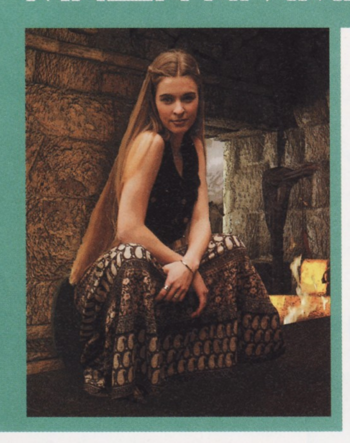
Андрей ОМ
В апреле PS2 собирала в углу пыль — вниманием вашего обозревателя владели Jedi Outcast (в жестяной коробке с Collector's Edition — полные версии Dark Forces и Jedi Knight плюс светящийся брелок в виде Lightsaber) и Dungeon Siege. Также была извлечена на свет раритетная коробка X-Wing Trilogy — еще раз убедиться в том, что до того, как Лоуренс Холландер (Lawrence Hollander) связался со StarЪ TrekЪ, его студия Breakaway Games производила гениальные игры. Beware, rebel scum!

Николай ДАВЫДОВ
В апреле 2002 года, я посчитал, было 30 дней. Ровно два из них были бесцельно потрачены на феерический Dungeon Siege. Пройдя аж четыре главы, был совершенно счастлив, но, добравшись до болота, увидел в нем роботов с огнеметами и маленькие карикатурные танки на гусеничном ходу. Немедленно воспользовался пережитым шоком (страшно не люблю некоторые фэнтезийные РПГ, где под конец появляются шмастеры-бластеры и летающие тарелки) — чтобы наконец-то выпасть из игры. Пережитое счастье не покидало меня ровно до тех пор, пока заглянувший на огонек старая зануда ПэЖэ не прочел лекцию "Dungeon Siege как пример идеальной кино-РПГ". С тех пор держусь от Dungeon Siege на почтительном расстоянии. Равно как и от ПэЖэ. А то вдруг он еще какую правду расскажет?.. Еще один день апреля отняла зубодробительная Warlords: Battlecry II. Делаешь 50 прокачанных лучников, и получается tank rush. А если еще и Титана дождаться — "I am the God!". Heroes of Might & Magic IV потребовала всего один час и страшно, хотя и вполне предсказуемо, разочаровала: нет в ней ничего нового, всего лишь вершина, так сказать, маркетинга и сиквелостроения.

Михаил СУДАКОВ
Знакомый предложил на неделю обменяться приставками, и в моем доме на птичьих правах поселилась PlayStation 2. К исходу седьмого дня я понял, что не хочу от этой жизни ничего, кроме комплекта PS2 + Virtua Fighter 4. Эта игра бьет по мозгам так, что, знаете ли, становится откровенно страшно за свою психику. Нормальные люди не сидят перед телевизором восемь часов кряду, наслаждаясь режимом Kumite. Нормальные люди не пускают скупую мужскую слезу, напялив на своего бойца синий костюмчик, армейские ботинки и черные солнцезащитные очки. Нормальные люди не готовы забросить все компьютерные игры, даже такие замечательные, как Dungeon Siege и Jedi Outcast, ради единственной приставочной...

Игорь "ББ" ИСУПОВ
Вы знаете, о чем вот уже с полгода безостановочно и более чем обильно пишет датская игровая — бумажная и онлайновая — пресса, за что на нее страшно обижается местная публика, обвиняя в "великодатском шовинизме": мол, сколько можно обсасывать единственную датскую игру, надоело, неужели вы не можете найти другую тему для своих интервью, cover story, колонок и новостей и т.п. и т.д. (боже, как это похоже на)? Неужели все еще не догадались? Хорошо, раскрываю карты: Hitman 2: Silent Asssasin (от IO Interactive). Они — обижаются, а нам — страшнейшим образом завидно. Не стерпел. Собрался с силами. Подготовил железную аргументацию. Вышел на коллег с одного популярного копенгагенского сайта. Объяснил. Прониклись. Обещали познакомить. Правда, попросили что-нибудь взамен. Пришлось сдать им тайно вынесенные с КОМТЕКа последние билды "Периметра-2" и "ИЛа-3". Обмен посчитали равноценным (а то). И вот — ОН У МЕНЯ НА ВИНЧЕСТЕРЕ. Что вам сказать... Гениально. Новый жанр (впрочем, открытый первой игрой). Сэйвы выключены (пока). Надо ДУМАТЬ! С ходу прошел только The Temple (Temple Island Hospital) и (почти) питерскую Embassy Party. Да и то, вероятно, лишь потому, что ИИ далек от завершения. Счастлив до всхлипа. Влюблен. Отдельное спасибо: Джесперу Киду (Jesper Kyd) за музыку, симфоническому оркестру Венгерского радио за ее исполнение, художникам за очень красивый Петроград, Дмитрию Голованову, Арсению Ровинскому и Александру Савину за настоящую русскую речь. Всё, умиротворенный, передаю слово Скару (см. его превью!), закольцовывая это короткое апрельское импрешн-шоу...

МАША АРИМАНОВА



О ЯЗЫКЕ

ДОКЛАД, НЕ ПРОЧИТАННЫЙ В ОКСФОРДЕ

В современном квесте Simon The Sorcerer 3D представители племени гномов говорят на ужасающем диалекте, сопоставимом разве что с речью цыгана Микки в исполнении Брэда Питта из второго фильма Гая Ричи. Гномов не понимают даже другие гномы, не говоря уж об окружающих. Они проглатывают гласные. Согласными они просто давятся. А письменность у них еще хуже, чем язык, и невозможно поверить, что в основе кошмарного гномьего кокни (в котором все как слышиЦЦа, так рунами на заборе и пишеЦЦа) лежит милейший английский.

Разумеется, все вокруг делают вид, что гномов прекрасно понимают, — или я не знаю квеста Simon The Sorcerer 3D (STS3D). Их могут считать низшей расой, популяцию которой следует всеми силами давить, дабы бедные твари не вымерли с голоду или не обратились к простым радостям каннибализма. Их могут выманивать из домиков блестящими предметами, глушить и использовать в качестве спортивных снарядов, но ни один чопорный персонаж скетча Adventure Soft, выполненного в виде программного кода, в жизни не признается, будто не понимает речи каких-то там гномов. Седой дедушка Толкин (J. R. R. Tolkien) был бы счастлив: наконец-то его любимым гномам достаются самые лучшие реплики в блестящем сценарии, хотя знают об этом только сам Саймон Вудрафф (Simon Woodroffe) и я.

СВОБОДНЫЙ ПИАР

В процессе долгого и тесного общения с STS3D у меня выработалось некое высшее понимание игры, когда это беспросветное бормотание с набитым кашей ртом воспринимается столь же чисто и ясно, как эсперанто. Более того, я научилась читать гномьи руны. Текстоизмещение нашей сегодняшней заглавной акции — "Темы номера" — равняется трем рецензиям ("не более 15 Кбайт каждая"), открывающей части, весом в те же сорок пять "ка", и коде просто в пять килобайт (в последний момент вычеркнута из жизни). Всего, стало быть, около двадцати полос, более известных как странички. Объем филологических и прочих заметок, сделанных в ходе бродяжничества по пасторальным деревенькам и путешествий автостопом на драконах и грифонах Simon The Sorcerer 3D, приближается уже к ста пятидесяти килобайтам. Мое предложение о роспуске ответственной за передовицу журнала части коллектива и сокращении вдвое объема всех прочих материалов почему-то было встречено без особого энтузиазма.

В рамках массированной рекламной акции (задача-минимум которой — присвоение STS3D звания ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2002 ГОДА, а задача-максимум — запуск игры на вершину английского, германского, американского и бразильского чартов) было принято решение слить наиболее откровенные моменты навеки сданного в архив текста в авторскую колонку. Прежде чем перейти к анализу языковой массы Simon The Sorcerer 3D и начать проводить параллели между персоналиями Adventure Soft и личностями интеллектуального цирка "Монти Пайтон", я бы хотела сказать вот еще что.



Интро срежиссировано в духе диснеевских мультфильмов и прокручивается на такой скорости, что прелести движка STD3D удается разглядеть лишь на паузе. Весьма предусмотрительно.

Это игра, в которой персонажи громко издеваются над дизайном друг друга и во всеуслышание поносят текстуры окружающей местности. Это игра, где герои не питают ни малейшего уважения к своим создателям, а создатели терпеть не могут персонажей. Мне потребовалось какое-то время, чтобы понять это, но, как я теперь думаю, Simon The Sorcerer 3D — игра для каждого.

Александр "Было душно от жгучего света" Вершинин! Андрей "А взгляды его — как лучи" Ом! Фраг "Я только вздрогнула: этот" Сибирский! Госпо-

дин “Может меня приручить” ПэЖэ! Мишенька “Наклонился — он что-то скажет” Судаков! Олег “От лица отхлынула кровь” Хажинский! Ашот “Пусть камнем надгробным ляжет” Ахвердян! Б “На жизни моей любовь” Б! Отвлекитесь от своих пыльных пределов, где последние пять лет не происходит ровным счетом ничего интересного. Поднимите голову, взгляните на этот клубок сатиры, старых квестов, игр вообще, замечательного письма и неожиданных наблюдений, скрывшийся под скорлупой казуального сиквела! А мне, чтобы игра эта жила в веках, осталось только отправиться в деловую поездку по стране с организацией клубов имени Саймона.

Старина Сордид (вверху в центре) приобрел черты злодея из японских мультфильмов. Ну, наверное, это все же лучше, чем прозябать в теле английского школьника.

ТАЙНЫЙ ПОРОК

В Simon The Sorcerer 3D имеются три разновидности персонажей: простолюдины, гномы и высоколобые интеллектуалы. Простолюдины выглядят как простолюдины, ведут себя как простолюдины и говорят как простолюдины. Можно только позавидовать тонкому слуху и мастерству владения органами, ответственными за формирование звука, у актеров Adventure Soft. А ведь игра еще переозвучена на испанский и французский! Гномы — нечто невообразимое и непечатное. Воспроизвести их речь средствами хрупкого русского алфавита не представляется возможным. Собственно говоря, латиница для этого тоже не слишком приспособлена, а руническое исполнение колонки встретит, как мне объяснили, определенные препятствия с точки зрения полиграфии. Остаются интеллектуалы.

Лексикон данной категории героев еще более издевательски современен, чем язык самого Саймона, школьника из финала двадцатого века. При этом следует учитывать, что говорит Саймон голосом взрослого высокообразованного мужа. Поэтому, я надеюсь, вы в состоянии представить манерность холодных аристократов, принимающих участие в ежегодных соревнованиях по метанию орущих гномов в цель. В их поведении ощущается та же отягощенность докторскими степенями и университетскими кафедрами, что и в лучших скетчах через слово поминаемого на наших страницах “Монти Пайтона”. Когда клерк за стойкой регистрации начинает обсуждать с Саймоном преимущества владения карточкой, гарантирующей скидку студентам и выдающейся только по решению учебного союза, на ум приходят такие классические перформансы Джона Клиза (John Cleese), Грэма Чэпмана (Graham Chapman), Терри Гильяма (Terry Gilliam), Эрика Идля (Eric Idle), Нила Иннеса (Neil Innes) и Терри Джонса (Terry Jones), как The Person Looking For An Argument, The Travel Agent Sketch, The Bruces' Philosopher Song и Little Redriding Hood из классического шоу Monty Python Live at The Hollywood Bowl. Все образованные герои STS3D выглядят столь абсурдно счастливыми, что, кажется, от счастья этого вот-вот помрут. Временами компьютерная игра становится абсолютно неотличимой от телевизионного шоу. Без сомнения, команда Adventure Soft прилежно изучила не только наследие “Пайтонов”, но и социальную сатиру The Simpsons и South Park. Недаром компьютеры у них в офисе носят имена культовых героев лучших юмористических каналов планеты.

Да, признаюсь, Simon The Sorcerer 3D завладел всеми моими мыслями. Из посторонних впечатлений где-то на окраине сознания вертится разве что фраза “в демо-версии Zanzarah: The Hidden Portal ролевые герои паразитируют на квестовых”. Сначала STS3D был всего лишь уродливой куколкой. Затем оболочка покрылась трещинами, раскололась; из куколки неспешно выбралась ярчайшая квестовая сущность, расправила сложенные за спиной крылья... и взлетела!

Фирменная заставка к очередной части Simon The Sorcerer. Что? Вам кажется, что эти ползущие в никуда титры были изобретены в каком-то другом месте? Уверяю, вы ошибаетесь.

SIMON THE SORCERER
EPISODES ONE AND TWO

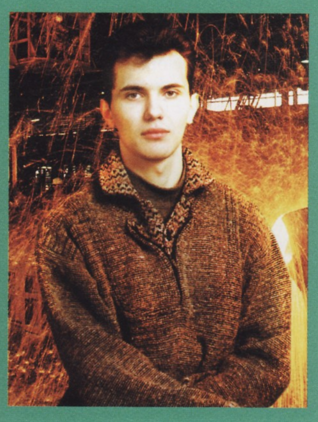
A QUICK PRÉCIS...

After the discovery of a magical spellbook, our hero Simon was unwittingly transported to another dimension, where he was called upon to rescue the good wizard Calypso from the clutches of Sordid.

Having destroyed this evil sorcerer, Simon was sent home again - only to be tricked into returning by Sordid's apprentice Runt, so that his master's life could be restored.

А вот и знаменитый межпространственный шкаф. Что? Повторяю: вы ошибаетесь. Межпространственный шкаф впервые был изобретен именно в Simon The Sorcerer.

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ОДНАЖДЫ В ГЕРМАНИИ

ПОМОГИ НАМ СВЯТОЙ ДУНСТАН И ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

Туповатая РПГ без save и load под названием "окружающая действительность" навсегда обречена быть вне конкуренции. С каждым годом игроразработчики постепенно приближают свои миры к реальности, но до сих пор не слишком преуспели. Между тем нынешним роллермейкерам есть чему поучиться у своих предков. Теоретическое обоснование см. ниже.

Если вы спросите меня, что есть **Darklands**, я без раздумий отвечу: игра, которую смело можно назвать одной из самых замечательных РПГ за всю историю жанра. Талантливо скроенная, добротно сработанная (хорошо, не совсем добротно — потребовалось несколько патчей), продуманная до мелочей. It's brilliant!

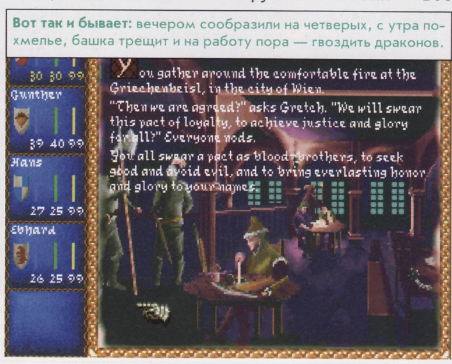
Главный дизайнер игры Арнольд Гендрик (Arnold Hendrick) в своем послужном списке до 1981 г. имел лишь малоизвестные ролевые игры DragonQuest, Dwarfstar и Barbarian Prince, а впоследствии перешел на производство симуляторов: Silent Service II, M1 Tank Platoon, F-19 Stealth Fighter — узнаете своих старых друзей? Жил господин Гендрик, не тужил, вкалывал во благо родной MicroProse — вплоть до начала 90-х. Нежданно-негаданно сверху пришла директива: начинайте разработку новой игры в ролевом жанре. Ну, он и расстарался.

По заказу начальства внутренняя команда разработчиков MicroProse с Арнольдом Г. во главе, задействовав весь свой производственный опыт, принялась создавать симулятор средневековой Германии, самый что ни на есть серьезный. Вооружившись атласом Европы и солидными историческими изданиями, девелоперы досконально изучили все города и веси пятивековой давности и аккуратно перенесли на глобальную карту игры с соблюдением масштабов и исторических реалий.

Как видите, намерения у людей были архисерьезные. Затем случился некий переворот идей с ног на голову. Непонятно, какая муха и куда именно укусила герра Гендрика, но с определенного момента он решил добавить в игру этакую средневековую романтику. В итоге гендриковская Германия приобрела несколько иные, отличные от исторических данных формы. С уверенностью можно сказать следующее: именно так и представляли себе мир дремучие Die Bauer, сиречь немытые германские крестьяне. То есть магии как таковой нет (впрочем, об этом чуть ниже), но кобольды и драконы вкупе с подгорными гномами водятся. Хотя мы-то с вами понимаем, что никаких гномов не существовало — то были слегка заросшие щетиной ювенильные шахтеры.

Сюжетная линия полностью соответствует духу Darklands. Начиная игру в качестве безвестного приключенца, вы должны добиться уважения и почета среди высших слоев населения, выполняя мелкие поручения сановников, усмиряя расшалившихся драконов и содействуя церкви в изничтожении тамплиеров. Квесты в основном генерируются случайным образом и ни один из них, строго говоря, не обязателен для выполнения. Ваша команда может хоть до старости протирать штаны в тавернах, слушая сплетни и постоянно закладывая за воротник. И даже в конце концов умереть от старости. Или, как вариант, от цирроза печени. Но обязательно в нищете и бесславии. This is not an option for ultimate hero!

Вот так и бывает: вечером сообразили на четверых, с утра похмелье, башка трещит и на работу пора — гвоздить драконов.



РОДИ ГЕРОЯ — DO IT YOURSELF

Итак, на дворе 1992 год, а в дисководе — Германия, век 15-й, время жестокости и коррупции, эпоха бессильных князей и могущественных епископов, эра благородных разбойников и продажных священников. Благодатная, вообще говоря, для любой ролевой игры реперная точка, а уж с учетом мифологических примесей и подавно. Вы вольны создать от одного до четырех персонажей. Процесс генерации героя выполнен нетривиально: начинаем с младых ногтей. В качестве зачина выбираем происхождение нашего героя. Кто он — парень из деревни, не умеющий читать и легко рвущий 7 сыромятных кож, или дворянин-книгочей, свободно изъясняющийся на латыни и имеющий степень бакалавра? Затем подбираем профессию. Что там у нас было в Германии? Охотник, крестьянин, торговец, лохотронщик, придвор-

ный etc. — распределяем в итоге полученные очки по 26 характеристикам и навыкам, включая владение оружием, знание формул и молитв. Затем можем чуть-чуть состарить персонаж, отчего у него возрастет опыт и интеллект, но снизятся физические характеристики. Перебарщивать с летами не стоит: расстояния в игре огромные, а быстроходный транспорт будет изобретен лишь через 400 лет. Того и гляди, подчиненные в ходе всех передряг запросто отправятся в мир иной по причине преклонного возраста. К тому же после 40 лет никто цвайхандером нормально размахнуться не сможет. Так что годы вашего героя — палка о нескольких концах.

Никто и никогда не полюбит эту игру с первого взгляда, но со второго — обязательно. Darklands добивается внимания к себе не внешним лоском, но внутренним обаянием, которого у нее есть и очень много. Хоть отбавляй. Многообразие возможных действий необычайное, радующее, не ограничивающее мысли и запросто разрешающее реализовать самые сумасбродные планы. Скажем, при попытке войти в любой город на экран вывешивается внушительный список возможных действий: уплатить ренту за вход, заговорить зубы стражникам, отвлечь их взрывом, атаковать, попытаться проскользнуть незаметно итэпэ. Вплоть до "нахамить и убежать". Ночью еще веселей: подкупить охрану, сигануть через стену, прокрасться через канализацию (yak!) или этаким джеймсбондом прожечь в стене дыру при помощи кислоты. Ради душевного спокойствия своих соседей, don't try this at home!

Если мира во всем мире добиться не удается, начинает звенеть металл. Сражения происходят в реальном времени, но вы абсолютно в любой момент имеете право нажать на "паузу", трезво оценить ситуевину, в которую попали ваши герои, и принять соответствующие меры. Baldur's, проще говоря, Gate нашей молодости.

ТАМ ЧУДЕСА, ТАМ...

Доказано: цивилизованному человеку в 15 веке абсолютно нечего делать. Не выжить — ни тебе водопровода, ни микроволновых печей, ни телевидения. Даже магию — и ту отменили. В таких жестких условиях алхимия — это настоящая панацея. Телеящик заменяем галлюциногенами и в таком духе. Допустим, к тому же стражнику, приписанному к главным городским воротам и исполняющему там обязанности турникета (Halt! Eintrittsgebuehr ist zwei Groschen pro Nase!) и вышибалы одновременно, при помощи различных снадобий можно найти совершенно новые подходы. Были бы алхимики в команде, да соответствующие формулы в голове. Вариантов предостаточно. Скажем, коктейль из пива с касторовым маслом в данном случае просто идеален: сделав пару глотков, гард зеленеет и в четыре ноги мчится за угол. Вот теперь хорошо, теперь можно спокойно пройти в город, "забыв" о таможенном сборе.



Карта Германии as is. Вон тот тощий субъект слева от города — это вы. То есть ваше альтер-эго.

В потасовках с монстрами все серьезнее. Кто сказал, что файерболов не существует в реальности? Он, конечно, прав, пирокинез — явление редкое и научно недоказанное, но ведь есть же химия! Она позволяет нам произвести пару галлонов греческого огня, который при пристальном рассмотрении является более верным средством, чем все файерболы мира. Малоэффективно? Срочно навестите местный университет на предмет свежайших научных открытий в области взрывоопасных смесей — не прогадаете. Что приятно: гремучей гадости хватит на всех, даже соседям достанется. Хорошо быть алхимиком, да и философский камень в хозяйстве штука полезная. Приятно порой съездить кому-нибудь по уху этим булыжником.

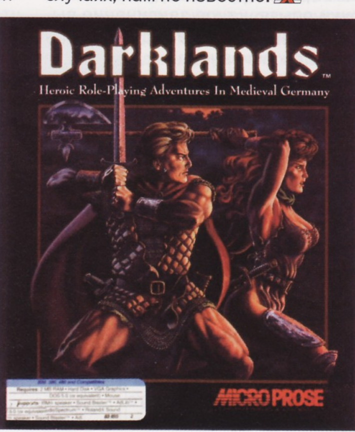
Или, скажем, святые — о, это песня с большой буквы "П"! Собрав все свое благочестие в кулак и воззвав в ответственный момент к святым великомученикам, можно добиться их расположения и получить божественное благословение, этаким слоном перевешивающее чаши весов Фортуны на вашу сторону. В качестве святых, кстати, используются не какие-то абстрактные личности, а самые настоящие, выписанные из ЖСЛ (Жития Святых Людей), общим количеством около сотни, и у каждого свое предназначение. То есть бесполезно молить св. Годфри уберечь народ от снежной бури. Годфри заведует пиратами и на остальные мирские трудности не отвлекается. Согласитесь, изящно реализовано. Талант, талант сквозит во всех идеях.

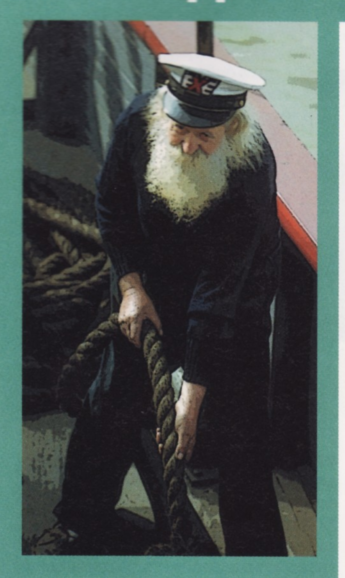
Ах, как я хотел бы, чтобы это не кончалось.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

К хорошему, как известно, привыкают быстро и легко, а Darklands — игра, чьи высокие качества сомнению подвергать попросту непринято. Несмотря на экстремальную долгоиграбельность симулятора средневековой Германии, поклонники очень скоро возжелали продолжения приключений, но так и не дождались. Меж тем в руководстве пользователя, прилагавшемся к игре, открытым текстом сообщалось о намерении разработчиков выпустить линейку сиквелов к Darklands с целью добавления новых территорий для эксплоринга. Если подробнее, то игра должна была вобрать в себя практически всю Европу, включая Россию, причем все в той же сумасшедшей детализации.

К сожалению, чуда не произошло: в ответ на многочисленные запросы от населения официальные лица из MicroProse сообщили о невозможности выхода сиквела в связи с тем, что Арнольд Гендрик покинул стены некогда родной компании и ушел на вольные хлеба. Увы, имя святого, к которому следует взывать в таких случаях, нам не известно.





ИГРЫ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В ЛЮДЕЙ

ДОРОГИЕ ИГРОЗРИТЕЛИ

Dungeon Siege не просто игра. Когда я впервые запустил ее, то ждал (наслушавшись Скара, вел.-и-уж.) новой (должно быть, улучшенной) версии Diablo. Трехмерной, по-майкрософтовски щедрой на деньги в разработке, мощно бьющей по нашим "основным игровым инстинктам". Но при этом, разумеется, я и думать не мог, что она хоть сколько-нибудь окажется вне канона. О, как я ошибался.

По законам жанра я не могу позволить себе сразу же раскрыть все карты, хоть и сделал это уже в заголовке. Поэтому начну с простого перечисления привычных вещей, не обнаруженных за первые два десятка часов игры.

Все началось с отсутствия процедуры выбора персонажа. И дело вовсе не в новаторской системе "прокачки", основанной на тренировках, — дело в том, что каждый герой традиционной игры индивидуален, мы "качаем" его в рамках одного из доступных классов, постоянно делая один необратимый выбор за другим. Куда вложить очки опыта, какое заклинание выучить, какое оружие засунуть в небольшой рюкзачок...

А здесь перед нами желоб, по которому мы катимся, не пытаясь даже прикинуться, что делаем выбор. Класс возникает сам собой, процедура выбора настолько незаметна, что лишь через полчаса-час ты обнаруживаешь, что совершил его почти в самом начале. Очки вообще не возникают в сознании, любимое оружие "выкачивает" их автоматически, любые попытки взять в руку что-то иное, чтобы приумножить неосновной параметр, пресекаются сами собой ввиду повышенной смертности подобных камикадзе. Любое заклинание "своего" вида (а видов всего два) не просто всегда доступно, но и весьма адекватно растет со временем, так что менять его на "крутые" особо не требуется (но если надо — всегда пожалуйста). Вопросы вместимости рюкзака не возникают в принципе, ибо дешевые мулы повышенной грузоподъемности доступны практически сразу.

НУЖНЫ ЛИ МЫ НАМ?

Я кликал на каждом встречном гоблине (или как их там...), надеясь, что это поможет моему герою. Долго кликал, полчаса или час, пока однажды не отвлекся на телефонный звонок, забыв нажать "пробел". Поговорил, повернулся к экрану — и обнаружил, что мой слабенький маг-натурал (но о нем чуть ниже) благополучно прикончил всех врагов, пробежал чуть вперед, догоняя одного из них, встретил еще одну стайку, расправился с ней, о чем свидетельствовали раскиданные вокруг трупы, а за время ожидания моего величества полностью восстановил и ману, и здоровье...

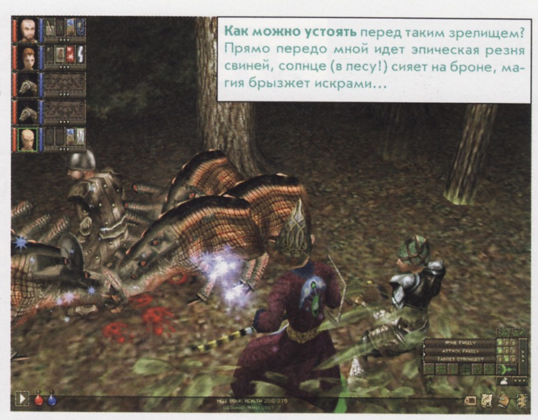
Вот здесь-то и пришло время задуматься: а зачем этой игре нужен я, игрок? Решений принимать не надо (да и не дают), искать оптимальную стратегию нет нужды (другой просто нет), гоняться за последними новинками в области магии или сверхшмотками бесполезно (одни и те же "правильные" обновки все равно выпадут из одних и тех же монстров при каждом прохождении или будут куплены у одних и тех же торговцев), а менять одни заклинания на другие, разумеется, забавно, но вовсе не обязательно.



Давайте вместе полюбуемся на феечек, господа, пока наш варвар разберется с этим невежливым кабанчиком.

Только об одном сразу попрошу: давайте не будем путать эти игры с незабвенным индиректом, о котором так замечательно рассказал в феврале 2000 года президент компании "Двадцатый век. Фуфло", член со-

вета директоров Союза монархических сил "Ты — граф", полиморф и мультилекс Арнольд Винчестерский в первом номере газеты "Общее дело". Majesty: The Phantasy Kingdom Sim, знаменитый MOBL, великолепный MindRover, даже, наконец, сверхиндиректный "Периметр" — все они, на первый взгляд, играют сами в себя, требуя изредка тыкать в нужные кнопки. Но не тут-то было! В них от решений игрока реально что-то зависит. Вовремя повысив награду за уничтожение злобного минотавра, игрок может спасти город в Majesty и необратимо изменить развитие событий. Деньги можно потратить на кучу разнообразных бонусов, между которыми необходимо делать постоянный выбор. Ключевое слово здесь — "выбор". Но, кажется, я о нем уже говорил.



Как можно устоять перед таким зрелищем? Прямо передо мной идет эпическая резня свиней, солнце (в лесу!) сияет на броне, магия брызжет искрами...

ГРУППОВУХА

Я, в общем и целом, человек дотошный. Обнаружив такое странное поведение мага-натурала на Easy, я решил отложить его "про запас" и поразвлекаться с кем-нибудь еще. Комбинация из сурового Melee-убийцы (да, да, варвар стандартный, одна штука) и подобранной в первом же подземелье Ranged-девушки (можно подумать, я не узнаю амазонку, как бы ее ни звали!) на Normal ничуть не изменила основных черт игры: ее самостоятельности и самодостаточности. Я, само собой, должен кликать иногда, задавая общее направление движения (можно прямо на карте, чтобы не потеряться), а при появлении на той же карте большого количества мешочков с подарками должен нажать Ctrl+A (выделяя всех) и Z, дабы моя гвардия собрала их. И все...

Остальные развлечения прописаны авторами раз и навсегда, и я не могу ни изменить их, ни обойти. Эта игра играет в меня, нажимает мои кнопки и получает свой кайф от наблюдения за этим процессом.

Само собой, я чуток утрирую. И на врага иногда кликнуть полезно, чтобы атаковать первым, и отбежать время от времени не помешает (на Normal), да и спеллы изредка переключать приходится (то здоровье восстановить, то броню подкачать). Но все это быстро начинает восприниматься как досадная недоработка авторов, а не полезные особенности игры ("могли бы и дописать автовосстановление здоровья или самоубегание от врага, а то меня опять порешили, пока я бутерброд дожевывал").

Впрочем, жаловаться, наверное, грешно. Stun-lock (то есть задержка "от боли" после удара) убран начисто, враги практически не способны попасть в персонажа, когда он бегает (ну, разве что самонаводящаяся магия, но ее мало), заклинания длительного действия "суммируются" (то есть можно не спеша накачать себе усиление брони часа на два вперед и гарцевать с ней потом, ни о чем не думая), да и свободное прохождение сквозь любой объект тоже, знаете ли, немало способствует...

ЛЕ СИНЕМА

Сейчас пришла пора признаться: мой расслабленный покемонами разум при виде Dungeon Siege свернулся в трубочку и отполз в дальний угол черепа. Он у меня хорошо тренирован и отлично понимает, когда его присутствие вредит делу. Пока я писал этот текст, на часах игры у моего боевого мага (натурал был довольно быстро заброшен из-за скучности заклинаний) уже натикало 17, я при каждой возможности отрываюсь от дел и часок-другой наблюдаю за похождениями моего красавца, за которым послушно бегают шесть мулов.

Самые внимательные читатели уже заметили в предыдущем абзаце пару многозначительных совпадений, не правда ли? Остальным поясню: срок одного игрового "припадка" на удивление точно совпадает с продолжительностью "среднего" кинофильма, да и оговорка по Фрейду ("наблюдаю за похождениями", а вовсе не "играю") говорит о многом.

Так уж сложилось, что эта игра в моем сознании (и, похоже, в дизайн-документах Gas Powered Games и Microsoft) сделала мощный прорыв в область, прежде занятую блокба$терами традиционного покроя. Ее, в общем и целом, незачем смотреть дважды (ибо она повторяется почти идеально точно); все ее действие продумано заранее и выполняется с минимальным участием зрителя; наконец, она роскошно выглядит! Полный набор лекал для недурного боевика на средневековую тему...



Как там в песне! "А посуда вперед и вперед по лесам, по болотам идет..." Извините, мулы, что завел вас в это вонючее место, потерпите, скоро травка будет. Общество защиты животных пока терпит.

HINTLESS AND TIPLESS

Обычно в конце колонок, посвященных "зацепившим" меня играм, я излагаю разнообразные hints and tips, то бишь советы по прохождению ради получения максимального удовольствия. Увы, в этот раз с советами некоторые проблемы.

Игра, напомню еще раз, участия игрока не требует. Любые рекомендации

в конечном счете сведутся к "выберите самое экономичное и мощное заклинание, нацепите самое магическое и быстрое оружие, которое ваш персонаж способен поднять, — и не забывайте время от времени отбегать в сторонку и лечиться". Можно подумать, вы и сами этого не знаете...

Поэтому придется устроить сокращенный ликбез по основам математики. Большинство функций в реальной жизни имеют максимумы и минимумы где-то на границе области определения. В нашем случае функция "интересность игры" достигает локальных экстремумов при максимальном и минимальном количестве героев в партии. Ходить в гордом одиночестве — занятие довольно традиционное: весь опыт достается одному мощному типу, все бутылки — ему же, управление (ну, хотя бы чуть-чуть, сколько дают) осуществляет живой человек, он может побегать вокруг врагов, так что повреждения минимальны. Жаль, конечно, что приходится продавать массу полезного оружия, которое выбранному персонажу "по штату не положено", зато денег сколько хочешь (и еще раз в пять больше)...

Тридцать первый уровень в гордом одиночестве. Ну, верный Skick не в счет — он здесь в роли пушечного мяса, а не персонажа.



А в теплой компании постоянно приходится заниматься утомительным микроменеджментом, зато мощь такой команды трудно переоценить. Восемь человек (мулы им, к счастью, уже не обязательны — общий объем рюкзаков вполне достаточен), безусловно, требуют тщательного изучения каждой найденной вещицы и примерки на всякого подходящего по классу персонажа. Любой магазин отнимает по полчаса, ибо подбирать каждому оптимальные вещи, не забывая о весьма суровых ограничениях по деньгам, не слишком весело. Зато в бою град ударов и магических снарядов не оставляет противникам ни единого шанса, главное — вовремя нажимать "H" и "M" (бутылки здоровья и маны, разумеется, выпьют лишь те, кому сейчас плохо; жаль только, что они сами этого не делают.

Но, впрочем, давайте о веселом. Перед нами первая коммерческая игра, которой не нужен игрок, а вполне хватает зрителя, причем она весьма неплоха. Само собой, ничего нового изобрести на этом свете нельзя, все новое — хорошо забытое старое, и игры типа Progress Quest (www.progressquest.com; см. в корневой директории нашего диска), где все доступные кнопки исчерпываются единственной (!!) комбинацией "Alt-F4", неплохо себя чувствуют уже давно. Но, безусловно, выпуск такого продукта фирмой Microsoft — это событие, возвещающее о начале новой эры.

Добро пожаловать в мир, где не нужно нажимать на кнопки, господа зрители!

Мой герой — зачарованный мотоцикл — скоро наберет третий уровень. Я ему не нужен (игра Progress Quest).

Мощный Double Wookiee коллеги Ахвердяна добрался уже до 26 уровня. Ух и зверюга... Вы на щит, на щит посмотрите! На черта, спрашивается, ему Ашот?

АШОТ АХВЕРДЯН



ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА...?

ВРАГА НАДО В ЛИЦО

Начну, пожалуй, с того, что в принципе я не против, так сказать, игровых платформ, "альтернативных компьютеру". Наверняка первые квесты серии Zork (те самые, текстовые) можно без проблем перенести, скажем, на мобильные телефоны. И, согласитесь, игры от этого хуже не станут, а ведь это были по-настоящему прекрасные игры...

Вопрос наличия жизни в местах, на первый взгляд для оной совершенно не предназначенных, до последнего времени животрепещущим не являлся. Однако приходит время, люди головы теряют.

БЫСТРО, МНОГО, ЛИХО

При всей внешней похожести компьютера и консоли — везде "телек", системный блок и клавиатура (даже если эта клавиатура системы геймпад) — исторически это совершенно разные ветви эволюции, и развитие их происходило параллельно и практически независимо. Об истории симуляторов на IBM-совместимом PC мы поговорим как-нибудь в другой раз, а сейчас позвольте.

Приставочные симуляторы (а вы не вздрагивайте, мне тоже нелегко) произошли от аркад. Под аркадами уже в который раз подразумеваются игральные автоматы, кучкующиеся в местах увеселения народа. В то время как у нас аскетичные 15-копеечные игральные автоматы были электромеханического свойства (типа того, где надо было сбивать тройки разноцветных самолетиков), а значит, являлись тупиковой ветвью эволюции, за бугром происходило красочное буйство электронного экшена. Среди всего, хм, многообразия аркад нашлось место и для авиационных.

Сначала они были невозможно просты: из средств управления — один джойстик, а единственным параметром местной авионики являлось количество заработанных очков. Но со временем кое-какое развитие все-таки имело место быть. Например, уже в то время, когда фирмы Thrustmaster и в помине не было, в игральном автомате AfterBurner II появилась ручка газа. Потом стали зарождаться простенькие радары, индикаторы высоты и скорости. А вот такая уникальная вещь, как вращающаяся в любую сторону и хоть на все 360 градусов кабина авиационной аркады G-Loc R-360 (конечно, с игроком внутри) до сих пор является вершиной, по понятным причинам недоступной для компьютерных авиасимуляторов.



Графика не является слабым местом игры. Хотя все остальное... (Здесь и далее — Ace Combat 4 для PS2.)

В общем, к моменту возникновения на Земле игровых приставок жанр летало-аркад успел не только родиться, но вырасти и окрепнуть. Летим быстро, врагов много, стреляем лихо, в глазах пестро. Все довольны.

ГЛАЗ БЫКА

Есть такая популярная серия приставочных авиаигр, называется Ace Combat...



Авионика выглядит привычно, но сообщает необычные вещи. Набранные очки. Лайфбар. "Суперрадар".

Вид бывает из кабины и снаружи самолета. Первый — аналог того, что в гонках именуется "носом по асфальту". С учетом выводящихся на экран полупрозрачных сообщений более-менее привычного вида: слева скорость, справа высота, слева "типарадар" (враги обозначаются красным, насчет режимов "радара" даже и не спрашивайте), справа снизу количество оставшихся ракет (тип всего один), под ним запас снарядов в пушке, а также оставшиеся проценты жизни (есть вопросы по модели повреждений?), справа сверху

отсчитывается время до конца миссии, слева сверху — количество набранных очков. Все, об авионике рассказал.

Самое, наверное, странное в графике — это земной вариант так называемых "space debris" из космосимуляторов. Если там это некая космическая пыль, которая должна создавать ощущение скорости, то здесь — нечто вроде крошечных перьев облаков, летящих тебе навстречу. Смысл тот же: создавать ощущение скорости. Правда, вызывает какие-то другие ощущения...



Король воздуха F-22 с миллионом ракет за пазухой.

От самого геймплея ощущения примерно как от Descent, если играть с клавиатуры, представляя, будто дело происходит на Огромных Открытых Пространствах (здесь этот action-термин кажется вполне уместным). Летная модель, кстати, явно прямиком из Descent. Врагов много. Разнообразные Ту-95 и Су-35 валят тучами. Но ракет на борту уймища: стреляем (замечаем, что имеется возможность одновременного залпа несколькими ракетами по разным целям), одно попадание — один труп, в воздухе распускается букет из нескольких полигонов — это обломки. "Bull's eye", — сообщает механическая тетка. Правда, ракета может и промазать — если летит перпендикулярно цели, то противник может и увернуться. Но, во-первых, это случается нечасто, а во-вторых, ракет еще полно, так что тетка вещает как заведенная: "Bull's eye, bull's eye". Спасибо, я понял это, когда вы еще даже рот не открыли...

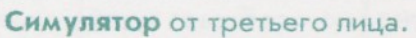
Бурный реплей прокатывается камерами по толпам побеждаемых врагов, выхватывает выгодные ракурсы вееров ракет, являет растерявшуюся жертву, к которой уже спешит наша ракета. Шварк!

БОССЫ, А-10 И ЖЕЛТЫЙ-13

Как известно, в приставочных играх бывают боссы. (В авиации такие боссы называются асы.) И они нам время от времени встречаются. Многие боссы-асы необязательны для прохождения сюжетной, так сказать, линии, но есть традиция: мы расправляемся с асами-боссами, а нас одаривают разными бонусами. Вы желаете сесть в секретный самолет?

Выполнив миссию, получаем за это дело некоторое количество денег. Деньги можно тратить — на покупку нового самолета. А самолетов много и все они весьма отличаются друг от друга. Возьмем для примера А-10. На борту несет только 80 ракет, а стоит аж сто тысяч кредиток. А вот Ф-4 может лететь в полтора раза быстрее, а обойдется всего-то в 50 тыс. кредиток, а все потому, что в него влезают всего лишь 64 ракеты. Но король воздуха — Ф-22. Несет целых 88 ракет, разгоняется до 1366 миль в час (на 100 с лишним быстрее Ф-4) и забраться может гораздо выше, зато и стоит целых 220 тыс. местных дензнаков...

А еще у приставочных симуляторов есть такая интересная особенность, как наличие сюжета. Закоулки загадочной японской души требуют внятного повествования даже в этом жанре. И повествование не замедлит появиться. Итак, континент называется Евгея. Город Сан-Сальвасьон, окупированный вражищами. Маленький мальчик, конечно же, сирота, становится пилотом, борется с врагами и в конце концов находит злодея по кличке Желтый-13, много лет назад убившего его родителей. Да, и еще: этот несчастный мальчик не есть сам игрок.



Симулятор от третьего лица.



Среди прочих "возможностей" имеются привычные по ПК-симуляторам "типадозаправки" в воздухе и посадки на авианосец, а есть и не очень привычные — скажем, влетаем в трубу некоего комплекса, несемся по лабиринтам к реактору, который и взрываем вместе со всем комплексом. Точно, "Звезда смерти", наземный вариант.

Однако не думайте, что все консольные авиасимуляторы состоят из сплошного кровопускания. Здесь есть и, так сказать, гражданские авиаигрища. Например, Aerodancing (в Штатах известная как Aerowings). Никакого мордобоя, сплошная воздушная акробатика, исключительно реалистичная (по здешним очень приставочным меркам) физика и возможность многопользовательской игры, пусть и на одном экране и без сплит-скрина. Правда, в продолжениях Aerowings (как раз сейчас ожидается четвертая часть для PS2) воздушный бой все-таки появился.

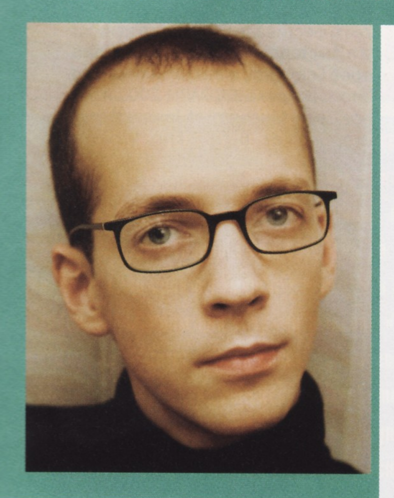
ЗАКРЫЛКИ И ОТКРЫЛКИ

Приставочные симуляторы действительно существуют и чувствуют себя весьма неплохо. Thrustmaster выпускает самые настоящие джойстики как для PS/PS2, так и для Xbox. С обратной связью, 8-позиционным хэтом, слайдером газа, возможностью поворота ручки (вместо несуществующих педалей) и кучей кнопок в придачу. А современное поколение приставок, если вы не в курсе, таки обеспечивает весьма неплохую графику. Конечно, не на уровне "Ил-2", но вместе с тем куда более красивую, чем в недавнем страшном ПК-релизе Jane's Attack Squadron...

А теперь наконец о том, для чего я пустился во все вышеперечисленные тяжкие. Напомню почтеннейшей публике, что объявленный с помпой и фейерверками новый авиасимулятор от LucasArts и Totally Games разрабатывается одновременно для PC и Xbox. Как вы думаете, станет ли м-р Лукас делать две разные игры для двух разных платформ, но под одним и тем же названием? А если нет, то на что будет похож этот авиакентавр?

Но в принципе я не против приставок. Опять же, если портировать Zork на мобильные телефоны...

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



ПРОДОЛЖЕНИЕ НЕ СЛЕДУЕТ

АНТИГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ УХОДИТ В САД

Это красивая история, если уметь ее красиво рассказать. У меня вряд ли выйдет. Говорят, грань между искусством и игрой тонка. Это не совсем так. Чтобы игра стала искусством, создатель должен найти в себе мужество перестать делать игры. Разница определяется не оценкой критиков и не количеством заработанных денег. Есть внутренний шаг, который должен быть сделан. Наш герой его совершил.

Это могла быть история про героя виртуальной войны, который на пару с табельным пистолетом прошел все уровни, включая призовые и секретные, и оставил за собой гору трехмерных трупов. Он снимает маску или шлем, отстегивает датчики и проходит сквозь толпу журналистов, не сказав ни одного слова.

Или это могла быть история про популярного игрового дизайнера, автора множества известных игр. Как однажды он вдруг не смог выбрать между игрой, которая будет популярна, и игрой, которую ему хочется сделать.

А может, это история про бедного студента, который десять лет писал в стол различные околонаучные тексты, грезил о всяких пустяках. И вдруг однажды случается чудо: одна из его идей оказывается востребованной! Мировое признание, богатство, слава...

Удивительное дело, но настоящий герой нашей истории никакой на самом деле не герой, а самый обычный человек. Он никогда по-настоящему не был знаменит или известен, богатство ему не грозит, и что с ним будет через несколько лет — никому не известно. Он — антигерой нынешней темы номера. Если хотя бы слово из этой колонки попадет в cover story, начнется реакция аннигиляции, и журнал взорвется ослепительно белым, превратившись в чистую энергию.

В теме номера мы пишем о преемственности, наследовании, эволюции. Этот человек никогда не делал одного и того же дважды. Он не бросал начатого на полпути, но и не оставался со своим детищем дольше, чем нужно. Он, словно цыган, кочует в поиске своего дома — и никогда его не находит. Он отмечается здесь и там, но заметить его трудно. Журналисты не пишут про таких людей даже некрологи. Отловить такого человека можно только случайно, когда вдруг под определенным углом зрения все его дела сложатся в единый узор.

НАЧАЛО

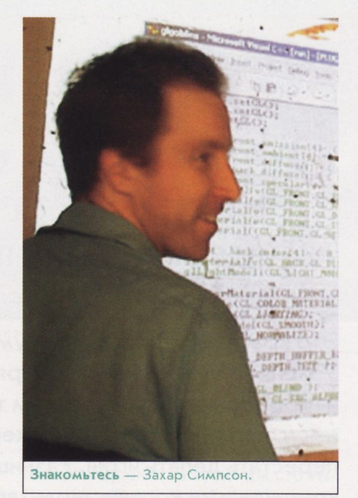
"Сад теней" похож на ожившую фантазию ребенка. В детстве мы любили играть с собственной тенью. В "Саде теней" с нашей тенью играют виртуальные существа и объекты, обитающие на белой стене. Водопад, бабочки, стая юрких рыб, фантастические цветы или пламя... Обитатели "сада"

живут собственной жизнью, если наблюдать за ними со стороны. Но стоит зрителю сделать лишь шаг вперед, стоит его тени лишь оказаться на одной стене с цветными изображениями — как все вдруг меняется. Встретив препятствие, вода пытается найти себе дорогу вниз, она течет между пальцев, образует заводи и микроскопические водопады, она движется в такт нашим движениям. Поднимите руки вверх, и вскоре над головой образуется целое озеро. Опустите их — и вода рухнет на пол.

Бабочки садятся на вытянутую руку, если какое-то время не двигаться и сохранять спокойствие. Двиньте хоть пальцем, и крылатое сорвется и улетит прочь. Стая рыб, напротив, преследует движущиеся цели. Покажитесь в кадре — и эти маленькие существа набросятся на вас со всех сторон. Ты бежишь влево — они за тобой. Вправо — они стремительно меняют направление движения. Ты убегаешь из кадра — и стая мгновенно теряет к твоей тени интерес, рыбки расплываются кто куда.

Этот "сад" придумал и вырастил человек по имени Захар Симпсон (Zachary Booth Simpson). Происходящее на белой стене — результат сложного взаимодействия проекторов, цифровых камер, компьютеров и программного обеспечения. Но когда ты делаешь шаг в круг света, вопрос о том, как это работает, исчезает. Ты просто играешь со своей тенью, и все. "Для детей и пожилых женщин это не технология, — говорит Джим Грир (Jim Greer), соратник Симпсона. — Для них это волшебство, и именно за ним они сюда приходят".

То, что дети считают чудом, организаторы художественных галерей называют искусством. Shadow



Знакомьтесь — Захар Симпсон.

Garden и другие "интерактивные системы", созданные Симпсоном и его друзьями, путешествуют по миру. Они работали в Барселоне и Валенсии вместе с театром "La Fura dels Baus" (www.lafura.com), они принимали участие в фестивале цифрового искусства в Амстердаме, выставлялись в галерее Lombardi, и это только начало. Летом их ждет SIGGRAPH 2002 и San Jose Tech Museum of Innovation, а еще, может быть, The Whitney Museum of American Art и Guggenheim. Представители прессы, как и посетители выставок, в восторге от "сада". "Мы выгоняли детей и играли сами часы напролет!" — признается один из организаторов Cinekid 2002 (www.cinekid.nl).

Наверное, это неспроста. До того, как стать свободным художником, Симпсон был профессиональным разработчиком компьютерных игр.



А вот и все нехитрое оборудование Shadow Garden. Пять компьютеров, пять проекторов, цифровые камеры и куча проводов.

ИСТОРИЯ СИМПСОНА

В 17 лет начал программировать, в 20 устроился в Origin Systems. Работал над проектами серии Ultima, а затем Wing Commander, Crusader, BioForge и, наконец, Ultima Online. Прошел путь от рядового кодера до директора по технологиям. Сотрудничал с Microsoft при разработке первого DirectX. Написал невероятное количество статей на самые различные темы — от "Адаптации DOS-игр под Windows" до "Внутриигровой экономики Ultima Online". Не раз и не два выступал на CGDC (Computer Game Developers Conference) с докладами.

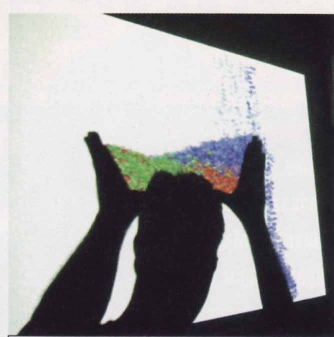
В 1995 году Симпсон с группой друзей покидает Origin и открывает собственный бизнес. Разумеется, это студия по созданию компьютерных игр. Они регистрируют невероятной мощности название (Titanic Entertainment) и домен (www.titanic.com), запускают в производство свою первую игру — NetStorm: Islands at War.

NetStorm... Разум отказывался принимать правила — надо было забыть обо всем, что ты знал до этого об RTS, и начать с чистого листа. Нимбус. Летающие острова. Манифест индиректа. Мы могли строить пушки, но стрелять из себя они не разрешали никому. Мы возводили между островами деревянные мостки, которые скрипели под ногами и рушились в пропасть через пять минут. Некого было обводить в рамку, требовалось только правильно строить и думать, думать на несколько ходов вперед. Летающие шахматы? Экспромт в железобетоне: любая атака планируется заранее, неожиданность надвигается с неотвратимостью падающей Пизанской башни. Позиционная война каменных идолов весом по пятьдесят тонн каждый. В каждый отдельный момент времени спешить некуда, но если думаешь медленно — не выиграешь ни за что.

А главное, главное — многопользовательский режим, революционный по тем временам. Игроки плавали в небесах на персональных клочках тверди и обменивались взаимными обидами. На периферии тусовалась всякая магическая мелкота, в центральные сферы допускались лишь профи — и когда два острова приходили в соприкосновение, начиналась дуэль.

Это была талантливая работа. Мы дали NetStorm "Наш выбор" и, кажется, "Левую резьбу" ("по вине" автора этого блестящего материала, который попросту не успел тогда серьезно поиграть в NetStorm, мы НЕ дали этому ГЕНИАЛЬНОМУ проекту ни "Нашего выбора", ни "Левой резьбы". Увы! Но NetStorm и впрямь — выдающаяся не стратегия, но ИГРА. Тут, вообще говоря, далекий от темы автор стопроцентно прав. Хотя бы ОДИН критерий гениальности? — очень просто: игра ЖИВА спустя тысячу лет после своего релиза, она в БЛЕСТЯЩЕЙ форме. Жива и смотрится так, что две трети той пахучей субстанции, что мы рецензируем в этом номере, и в подметки ей не годятся. Уж простите за резкость. — **Прим. ред.**). Критики посвятили игре немало теплых слов, C-Net присудила награду "Лучшая игра всех времен, которую никто не купит". NetStorm действительно раскупали вяло. Игра провалилась, но красиво — с хорошей прессой, без продолжений и вторых частей.

Два года упорного труда, карьера в Origin. Переломный момент. Симпсон больше не делает игры. Он уходит из Titanic, он не возвращается в Origin. Он садится в свой народный вагон и отправляется в путешествие по стране. Где-то в западном Массачусетсе Захар Симпсон встречается с... глазом. В одной из галерей современного искусства выставлялся огромный белый шар, на который был спроектирован зрачок. "Шар выглядел, словно гигантское глазное яблоко, и я подумал, как было бы здорово, если бы глаз следил за тобой, пока ты движешься по комнате", — рассказывает Симпсон.


Разноцветная вода подчиняется всем законам физики. Уберите ладони — и она зальет голову и плечи.

Что произошло дальше, вы знаете. Симпсон и его друзья по Origin уезжают в Испанию, где в сотрудничестве с театральными декораторами создают свою первую "интерактивную систему". Симпсон продолжает выступать с докладами на CGDC и даже выполняет некоторые исследования для Origin, но больше не занимается компьютерными играми. Или он просто придумал играм другую среду обитания?

"Мы хотели сделать нечто без убийств и не про убийства, — говорит Джим Грир. — Большинство из нас проводят за компьютером весь день. Мы приходим домой и не хотим снова садиться за него и играть. Мы хотим придумать что-то новое, что-то, что впишется в нашу взрослую жизнь".


Стоит лишь неловко пошевелить рукой, как виртуальные бабочки улетят прочь. Что здесь более реально — тень человека или цветная проекция трехмерного мотылька?

Придумать фокусы, подобные "Саду теней", довольно просто, если у тебя образование математика, профессия программиста и душа ребенка. Еще один цифровой фокус Симпсона — "Спасите ребенка" — по сути является компьютерной игрой вроде "Леммингов". По стенам ползают маленькие зеленые инопланетяне, которые хотят отобедать младенцем. Посетители выставки (игроки?), оперируя подвешенными к потолку кусками труб, теннисными ракетками и прочим спортинвентарем, а иногда — используя фрагменты собственных тел, пытаются ребенка спасти. Здесь игра и игроки находятся в одном, вполне реальном пространстве. Нет больше монитора, клавиатуры и пользователя. Здесь ты и курсор, и форма для воды, и человек, который принимает решения, а игра находится вокруг.

В 1997 году журналист PC Gamer поинтересовался у Симпсона: "Что важно не упустить во время создания большой компьютерной игры?" Захар ответил: "Игроки должны верить происходящему. Не стоит недооценивать роль здорового иррационального желания доверять чему-то, что находится за гранью твоего понимания". Появившийся три года спустя "Сад теней" стал предметом искусства, не перестав быть игрой.

Что будет дальше? Как я уже сказал, у этой истории открытый финал. Ясно одно: если Захар Симпсон и сделает когда-нибудь новую компьютерную игру, это вряд ли будет NetStorm 2. У самого Симпсона более мрачный взгляд на будущее: "В грядущем игроки, предельно неэффективное звено в компьютерных играх, будут заменены выделенными компьютерами, которые будут играть друг с другом онлайн во славу других компьютеров. Человечество будет обречено на прозябание в канализационных шахтах и будет играть только в неудачные уровни DOOM, созданные в VRML малыми формами жизни — креветками, фитопланктоном и веб-дизайнерами".

Скорей бы.

P.S. Все описанное можно вживую посмотреть (в виде AVI-роликов) на сайте www.mine-control.com. Самый длинный ролик "весит" 13 Мбайт.

Продолжим НАШИ ИГРЫ

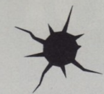
Диспозиция вначале предполагалась такая:
Легионы клоносиквелов в одинаковых белых комбинезонах и глухих непроницаемых шлемах маршируют прямо на камеру. За кадром раздается сатанинский хохот графа Dooku, персонифицированного маркетинга, единолично управляющего ныне игростроением.
Камера делает замедленный разворот и демонстрирует последних защитников бастиона оригинальности, джедаев аутентичности с разноцветными lightsabers наперевес.
Это творческий коллектив журнала Game.EXE.
По сложным выражениям наших лиц вы понимаете, что бой предстоит нелегкий.
Тихий голос Квай-Гон ББ за кадром: "Сенату нужно было принять закон о запрещении числительных в названиях компьютерных игр".
(Затемнение.)
В мае нас посетили сразу три ЗНАКОВЫХ сиквела.
Первый из них выглядел замарашкой-бесприданницей и увидел свет каким-то совершеннейшим чудом.
Второй был настолько гигантским, настолько необъятным проектом, что должен был прибыть к нам исключительно под капельницей, в инвалидной коляске и в сопровождении медсестры с бюстом пятого размера.
Третий был неотвратим, как президентские выборы.
В итоге — три абсолютно разных, равноудаленных друг от друга вершинами равностороннего треугольника "Наших выбора".
Первый — не для всех, признание потрясающей игры, в которую 90% потребителей играть не смогут, а остальные — не захотят.
Второй — объяснение в страстной любви новой иконе индустрии, обручальное кольцо с бриллиантом "Звезда Индии", наша коллективная рука и сердце.
Третий — знак качества, мельхиоровый значок "Ударнику капиталистического труда" на лацкан игры, созданной только для того, чтобы получать "Наши выборы" и зарабатывать Много Долларов.
Мы (аргументировано) пригасили пока световые мечи.
Но не собираемся давать простаивать своим навыкам применения Force Grip.
Darth OHM от имени и по поручению.

Продолжения и...



...Action: патроны одного калибра

Господин ПЭЖЭ



Недавно, заглянув в одну конференцию, посвященную автозвуку, я вычитал такую фразу: "Давно прошли те времена, когда разработкой правили инженеры-энтузиасты. Сейчас время технологов-маркетологов. То есть самых злых врагов потребителя".

Казалось бы, как здорово, когда разработчики наконец-то перестают удовлетворять собственные потребности и начинают думать о нуждах покупателя! Ведь покупатель, разумеется, выбирает продукт по его качеству и прочим полезным свойствам. Он умный, опытный, не верит пустым рекламным обещаниям, тщательно проверяет интересующие его вещи, прежде чем выбросить деньги на ветер. Так что маркетологам просто деваться некуда, приходится, в отличие от инженеров, делать именно то, что нужно каждому.

Увы, не в этой жизни. "Средний" покупатель — полная противоположность описанному выше. Он покупает все, что видит в рекламе, даже краем глаза (вершина искусства маркетинга — изобретение товара под названием "обычный порошок" в коробке сине-белой раскраски), он не смотрит ни на какие технические характеристики ("фу, для меня это слишком сложно"), а самое главное — свято верит торговым маркам. Вожделенный телевизор "Sony" никто не посмеет упрекнуть в недостатке функций, ибо он "от Sony" (пусть у конкурентов точно такой же телевизор стоит вдвое дешевле, да еще и работает вдвое лучше — кому это интересно? Ведь у типичного потребителя до сих пор в углу телеэкрана гордо красуется фабричная наклейка в доказательство, что и он приобщился к великому).

А в игры, как и следовало ожидать, играет далеко не самая умная часть этих же самых потребителей… Вам еще нужно что-то рассказывать? Обдерите сначала наклеечки с очков и телевизора, тогда и приходите, обещаю — я продолжу доступным вам языком…

Покупатель Павлова

Помните необъятные сериалы в аркадных игрушках, о которых регулярно вытирает ностальгические слезы коллега Металлургический? Помните, как мы, пройдя очередной эпизод (тогда это так называлось) в какой-нибудь Jill of the Jungle, мечтали о следующем? А маркетологи от игр как раз тогда учились в школе и зубрили волшебные слова "branding", "product line" и им подобные. Эпопею "Вульфенштейна" длиною в жизнь — помните? Spear of Destiny и прочие перепевы и переделки? Отличия DOOM от DOOM2? Да, да, я тоже помню — моя нежно любимая двустволка. Поначалу казалось, что естественное человеческое стремление вернуться туда, где тебе когда-то было хорошо, на котором играли и играли разработчики, ничего плохого в себе не содержит. Все выглядело происходящим к обоюдному удовольствию.

Однако потихоньку вместо фанатов-инженеров (см. выше) к играм начали присасываться пиявки-маркетологи. Твердо уяснив (точно по Павлову), что звонок вызывает у собаки-потребителя обильное деньгоотделение, они подвели к лаборатории линию электропередач на 500 киловольт и приспособили ближайшую водонапорную башню под колокольню, дабы звон был максимально мощным, непрерывным и эффективным.

Quake, само собой, в свое время порадовал. Не слишком сильно, до старика DOOM'а ему еще было куда расти, но все равно утешил — своей свежестью и атмосферой. Quake 2 мягко намекнул, что мы здесь надолго. Quake 3 уже твердо объяснил непонявшим, что мы здесь уже не надолго, а навсегда. Все помнят, что Quake 4 в разработке, а DOOM III вот-вот созреет? Еще какие-то сомнения остались?

(А заметили ли вы, господа хорошие, что id даже не рискует изобрести новое название для DOOM III? И правильно — наименование с цифрой автоматически приносит лишние миллионы долларов, независимо от содержимого коробки.)

Впрочем, перечислением неимоверной длины династий вас еще порадуют другие коллегострадальцы, особенно РПГ-жертва Скар, у которого уже заканчиваются пальцы на руках и ногах для подсчета цифр в названиях его игр. Давайте лучше потратим немного журнальной площади, чтобы разобраться, почему близкие и родные нам шутеры за всю свою историю практически не изменились.

Вот так кончается искусство...

Да простит мне главный редактор вечное стремление плясать от Адама (или, еще лучше, Евы), но и сейчас я начну с примера. В свое время в жизни всех больших городов происходит качественный скачок. Вся земля в их центре оказывается полностью раскупленной, причем по невероятно высокой цене. Основного ресурса — площади — больше не остается, а



К пуговицам претензии есть? Нет? А тогда почему вы думаете, что честные сиквелы — это плохо?

ВИРУС СКУКИ

Фраг СИБИРСКИЙ
Николай ДАВЫДОВ

Прекрасный майский день, не правда ли? Планета в меру безумна и в меру смертельно опасна. Но для группы несчастных людей, на профессиональной основе разбирающих трехмерные шутеры, навешивающих на каждую обглоданную косточку ярлык с рейтингом и даже награждающих выставленные в музее скелеты памятными знаками "Наш выбор", настали тяжелые времена. Аддоны, сиквелы, конверсии сливаются в одно сплошное интерактивное слайд-шоу. После каждого нового FPS все труднее восстановить контакт с реальностью и убедить себя, что происходящее не чья-то дьявольская шутка.





Убеждены — скоро новые игры будут производиться машинным способом. В современном FPS все до такой степени утилитарно, одноразово, безупречно с технической точки зрения и чудовищно с точки зрения творческой, что сработанные в разных концах света шутеры опасно начинают напоминать продукцию одной и той же крупной кинокомпании. Все профессионалы используют движок Quake 3. Все идеи исчерпали себя еще во времена No One Lives Forever.

Игрокам хорошо — им по большому счету наплевать. А вот понять ощущения критика могут разве что герои Чака Паланика: ты просыпаешься в Return to Castle Wolfenstein; ты просыпаешься в Medal of Honor; ты просыпаешься в... Видишь симпатичное оружие, видишь качественную анимацию, видишь отменный гейм-дизайн; слышишь голливудское аудио и одну и ту же музыку, на которую равно приятно ложится и стаккато автомата Калашникова, и треск "шмайсера"; следишь за тонкой сюжетной линией; привычно ищешь и привычно не находишь новаций.

Ты открываешь глаза в Soldier of Fortune 2: Double Helix.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

www.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp
Жанр: FPS

Сложность: самая разнообразная
Графика: 4,4
Сюжет: 1,5
Музыка: 3,5
Звук: 4,3
Управление: пиксель-хантинг
Интересность: 4,5

Сиквел. Качественный шутер, сделанный без малейшего огонька фантазии. Скучный, пресный "Наш выбор".



Развалины храма. Растительность в SoF2 "делает" даже Venom.



Был бы оригинал хорош, а сиквел мы любой сжуем и не поморщимся...

люди по-прежнему хотят что-то делать поблизости друг от друга. Поначалу города расползались вширь, но когда дорога до центра стала занимать часы, этот рост стал бесполезен. И тогда кто-то посмотрел в голубое небо...

И появились небоскребы. Огромные квадратные башни, до последнего миллиметра занимающие доступный клочок земли. Сколь угодно вместительные, лишь бы были деньги на строительство. Абсолютно одинаковые на каждом этаже, зато сияющие и помпезные.

Игры, как и следовало ожидать, не такое уж исключение из общих законов бизнеса. Конечно, есть в них некий неуловимый налет творчества, но чем дальше — тем тоньше он становится, тем неуловимее. Область, в которой шутеры еще могут жить и продаваться, и так-то невелика, да еще и сокращается со временем (по соображениям политкорректности), вот и появляются игры-небоскребы, ежегодно надстраивающие еще один этаж.

Но плохо ли это? Сейчас вся редакция будет доказывать вам, что это ужасно, небоскребы лишены духовности, артистизма и возвышенности, являются профанацией идеи и жестоко подавляют творческую натуру. Я не хочу и не могу спорить с коллегами, ведь они во многом правы. Но правы и те, кому весело снова и снова возвращаться в привычную альтернативную жизнь, где ты укрывался от этого мира долгие годы, и находить там новые и новые побрякушки, радующие глаз и слух.

Вспомните Diablo. Случайный успех? Скорее всего — да. Могли ли пресловутые инженеры от игр повторить его? Ох, вряд ли. Озарение, сошедшее на творца, повторению не подлежит. Возможно, когда-нибудь вышла бы другая игра, хорошая или плохая, от тех же разработчиков... А в реальности за дело взялись профессионалы-маркетологи, согнувшие творцов в бараний рог. И Diablo II взял от предшественника точно отмеренное количество тех же ингредиентов, которые принесли успех оригиналу. Революция? А зачем? Покупателю нужна эволюция, мягкая и постепенная, а еще лучше — то же самое, что и раньше, но еще симпатичнее и привлекательнее. Скажите мне, кто из вас не попал под очарование грамотно составленного по древнему рецепту коктейля Diablo II? И кто устоял перед аддоном к нему?..

Да что там Diablo! Взгляните на невероятное количество мертворожденных, но популярных шутеров-клонов. Они мертворожденные не в том смысле, что не продаются, а в том, что их рожали не в муках. Конвейер, сборочная линия, хорошо освещенный кондиционированный зал, где люди в грязных футболках и рваных джинсах, потягивая из банок Mountain Dew (вы в курсе, что в ней из "гражданских" видов газировки больше всего кофеина?), прикладывают к телам павших в бою старых шутеров линейку, отрезают лишнее, приклеивают суперклеем недостающее — и выкидывают полученный результат на прилавок. "А кому шутер, свежесобранный?!."

Похожие движки (да что там "похожие" — одинаковые!), неотличимый геймплей (о, как мы воспевали превосходство Medal of Honor: Allied Assault над Return to Castle Wolfenstein! А за что? Отличия-то уместятся в два абзаца, перемешай уровни — и не узнаешь, в какой игре находишься). Вся разница — в длине линейки и кривизне лекала, любые попытки что-то изобрести нещадно пресекаются паблишером и, разумеется, почтенной массовой публикой. Вами.

Жизнь прекрасна

А впрочем... Не так уж все плохо: разработчикам, чтобы их небоскреб привлек жильцов, приходится полировать стекла и штукатурить стены на новых этажах, добавлять текстур и полигонов, приближать к реальности анимацию... Жильцы моментально получают, зайдя в любой небоскреб, стандартное расположение лифтов и туалетов. Страдают только эстеты и искусствопоклонники, но их слишком мало, чтобы построить небоскреб только для них. Желающие поэстетствовать — добро пожаловать на окраину: играть в Bad Milk, победившую на Game Developers Conference 2002, но никому из-за своей смелости не нужную (дорогая редакция позволила бы себе все же возразить: даже сверхсмелые "игры" не делают на бессмертной технологии Quick Time. — **Прим. ред.**).

Это может быть грустно, может раздражать, но это факт жизни. Альтернативы нет. Осталось порадоваться светлому будущему, где люди играют в одно и то же всю жизнь — и все равно довольны. Изучить приемы, за счет которых "новинки" кажутся не точными копиями, а все-таки приблизительными. Вместо истерики по "золотому веку КИ" лично я предпочел бы искать хорошие стороны в неминуемом падении в пропасть. Скажем, невесомость, красивые стены вокруг, ветром опять же голову надуло — ла-ла-ла...

Да и впереди все довольно мило. Грядет Massive Multiplayer Online. Там нет ни аддонов, ни цифр, а одна и та же игра может жить и плавно развиваться десятилетиями, если народу все еще интересно. Но об этом, разумеется, лучше расскажет Скар — он видел будущее, и оно, как говорят, действует: в его вотчине это уже давно началось, а в шутерную только-только заглядывает.

А вы говорите, "Солдат удачи-2"...

Если в игре есть пинок ногой, это "Вульфенштейн". А что вы хотите — небоскреб должен быть квадратным...





Без комментариев. Хотя... жалко, что не видно его лица.

Черное и белое

К этому времени ты видел уже столько одинаковых FPS, что тексты твои становятся идеальным их отражением: отдельные абзацы и фразы способны вызывать интерес, но, будучи соединенными прогнившими нитками хронического не-удивления, они того и гляди камнем пойдут на дно. Интересно, красиво, иногда даже нравится, но в целом... Ругать или хвалить? Нет ответа.

Поносить Raven Software есть за что — для этой конвейерно-девелоперской общности, похоже, не существует понятия "авторская игра". Soldier of Fortune 2 (SoF2) произведен согласно учебнику по изготовлению сиквелов. Лучшие моменты первой части до неприличия увеличены. Худшие задвинуты в темный угол, и их место заняли другие худшие. При этом следует помнить, что первая часть SoF оказалась ДАЛЕКО не самой "авторской игрой", а лучшими моментами там были гипертрофированное насилие, подчеркнутая кинематографичность и NPC с претензией на нестандартное поведение. Вывод очевиден: SoF2 — не-авторский шутер в квадрате со сверхгипертрофированным насилием, голливудским размахом действия, щеголяющим по поводу и без киноцитатами, ну а неприятельские зольдаттен ведут себя там настолько неадекватно, что Raven, право же, заслужила еще один "нашвыбор" — за изобретение первого в мире психически нездорового искусственного мозга.

А похвалить? Тоже можно. В ком-то из боссов игрокомпании Raven Software погибает крепкий режиссер экшен-фильмов уровня если не Джона Мактирнена, то хотя бы Саймона Веста. Будь SoF2 свежевышедшей голливудской кинокартиной, наши Ильф-и-Петров, отстояв первую же вахту в Конвеншн-центре (1201 South Figueroa Street), непременно отправились бы прямиком в мультиплекс на окраине Лос-Анджелеса (в центре на премьеру было бы не попасть) и по окончании сеанса, скорее всего, не стали бы шумно требовать денег обратно. Постановочная магия компенсирует кретинистические диалоги, отсутствие внутренней логики действа и не самые удачные спецэффекты. Много, много раз по ходу игры вы будете сжиматься в комок, прилипать носом к экрану и даже сдержанно подвывать от восторга.

Помнится, в нашем с вами (далеком) детстве существовала замечательная телепередача "Клубкино путешествие". В ней добрый дедушка Клубкин раз в неделю путешествовал по самым неожиданным, и каждый раз новым, уголкам нашего удивительного шарика, рассказывая невероятные истории про свои и чужие приключения. Точно так же скачут по локациям создатели кинобондианы, "великого немого" про Лару Крофт и интерактивного видеошоу Soldier of Fortune 2. Они знают, что делают. Боевик не зря снимали в документальных текстурах Колумбии, Гонконга, Праги и Камчатки. Экзотические декорации с давних пор успешно заменяют шпионским технотриллерам сюжет. Едва у сценариста на ставке, в сотый раз пережевывающего неактуальную тему бактериологического оружия, случается очередной творческий затык, как героя не мудрствуя лукаво выдергивают из заливаемой дождем Праги, перематывают действие на шесть лет вперед и забрасывают в гриме отрастившего бороду Джона Маллинза на вертолете в Колумбию.

Режиссерские находки приходят в игру из вселенной кино ровно с той же целью. Два уровня подряд скучного, линейного, бессистемного экшена SoF2 не выдержит даже игрок, существо



Враги умеют высовываться из-за угла. И я тоже.

жвачное, пуленепробиваемое и весьма терпеливое. Вот Raven Software и не стала делать два уровня подряд. Прямая миссий Маллинза разбита ураганными вставками, имеющими к игровой индустрии весьма отдаленное отношение, но здорово прочищающими мозги и отвечающими за своевременную подпитку крови адреналином. Это поданная в натуральном виде зрелищность. Мы расстреливали из пулемета неизвестно откуда берущиеся, набитые пехотой грузовики во время ночной погони, и сыпались с небес, паля из всех стволов, на колумбийскую деревушку под Вагнера, гремящего из закрепленных на вертолетных шасси колонок. Точно в какой-то безумной вариации Max Payne от первого лица выслушивали буквальные цитаты из "Хищника", "Коммандо", "Апокалипсиса сегодня"...

Но вернемся к нашему с вами (близкому) детству. Прошли годы, мы научились читать, и однажды к нам в руки неминуемо попала газета с программой телепередач. "Дедушка Клубкин" растворился в воздухе пепсикольным пшиком — и чудеса закончились. Еще задолго до Гонконга вы поймете, что SoF2 вовсе не шпионский технотриллер, а обычное попурри из заснеженных равнин, сухогрузов, городских кварталов, колумбийских джунглей, призванное продемонстрировать возможности дизайнеров уровней и художников, ответственных за текстуры, приправленное конфетти из давно знакомых фильмов и управляемое законченным недоумком на должности сценариста.

Хотела ли Raven красиво обмануть игроков? О, она бы с радостью, да не хватило мозгов. Похоже, здесь всерьез уверены, что именно ТАК И НАДО ДЕЛАТЬ ИГРЫ.

Белое и красное

Во всей игре насчитывается однаединственная нестандартно сделанная сцена. Это зачистка лагеря колумбийцев взводом американских морпехов. Хижины в сельве, трассеры, море восхитительно колышущейся травы под ногами... Конгениальные кадры и ощущения. Хотя, если вдуматься, что тут новаторского, кроме исполнения? Да только если бы вся SoF2 была сделана на таком уровне — уровне животного страха в густой траве, перекусывания зубами растяжек под кинжальным огнем засевшего в живописных развалинах противника, рокота вертолетов и даже, кажется, устойчивого запаха напалма, — она воспарила бы над массой одноразовых шутеров, изготовленных на не имеющем ни конца, ни начала конвейере. Увы, другие карты до этой не дотягивают. В Soldiers of Fortune 2 вообще много чего не дотягивает.



Впереди нас ждет лагерь колумбийцев... и бесконечные респауны врагов.

В лучших традициях Allied Assault противники то и дело раздражающе самозарождаются прямо за спиной. Зато в пику подслеповатым и тугим на ухо фашистам они наделены феноменальным слухом и по характеру шагов Маллинза способны точно определить его положение в темном трюме огромного сухогруза. А затем гладко метнуть туда F1.

Вообще интеллект врагов производит крайне странное впечатление, и виновны в этом не какие-то отдельные ошибки, которые можно исправить патчами, вовсе нет, дело тут в генеральной линии партии. Противники ведут себя с похвальной осторожностью и вовсю стараются не подставиться под выстрелы как раз в те моменты, когда мы по уши увязли в перезарядке пулемета. Проявляют бесстрашие и выдающиеся скоростные данные именно тогда, когда мы прикрыты со всех сторон и имеем чистую линию огня. Мастерски высовываются из-за угла, чтобы поймать зубами пулю. Хватают с пола и даже бросают обратно наши гранаты только в тех ситуациях, когда это действие ведет к гибели всего живого вокруг. Экран залепляет кровавым месивом из выдающихся, но неправильно проинструктированных на уровне консерватории искусственных мозгов.

Со всей очевидностью можно сказать и то, что игрокомпания Raven воспользовалась услугами парочки поседевших в съемочных павильонах пиротехников. Резервуары с пропаном бабахают так, что любо-дорого. При стрельбе с двух рук в клочья рвутся картонные коробки, разлетаются корзины, бабочками порхают по помещению обрывки какой-то полиграфии. Но! Из-за криворукости дизайнеров большинство усилий постановщиков трюков пропадает зазря. В батальных сценах предназначенная к упоенному расстрелу продукция постоянно остается за кадром.

Фирменная черта SoF2, конечно же, — упрятанная под пятью родительскими замками жестокость. Раненые хромают и извиваются. Тяжелораненые — корчатся в муках. Кишки выпадают на ботинки. Черепа раскалываются с беспрецедентным натурализмом. После выстрелов из дробовика конечности отправляются в полет.

Но все равно не то. Вы спросите, а разве бывает как-то по-другому? Бывает. Полюбуйтесь хотя бы на Global Operations. А здесь — та же проблема, что и с пиротехникой. Радости расчлененки представляют узко специальный медицинский интерес, так как наблюдать их

приходится главным образом на трупах. Что за счастье тыкать ножом и расстреливать безответных колумбийцев? Их еще живые сородичи распадаться на части и демонстрировать содержимое почему-то категорически отказываются. Цветовая гамма SoF2 тщательно подобрана (иной киношник позавидует), но палитре явно не хватает красного. В мрачных серых и темно-коричневых декорациях мы с разного расстояния палим по теням и силуэтам, и они, немного покривлявшись, бесшумно оседают на землю. Почти стерильное действие. Стоило ли городить огород с точечной системой попаданий, если единственными кровавыми элементами SoF2 являются не слишком реалистичные распыления?

Сложность настраивается в широком диапазоне. Чем сложнее, тем меньше оружия и боеприпасов может таскать на себе товарищ Маллинз, и тем реже можно сохраняться в пределах одного уровня. Счету сохранений — наш выбор. Счет сохранений и есть то единственное, что роднит SoF2 с Hitman: Codename 47, Project IGI, а также первой частью игры о противостоянии чужих, морпехов и хищников. Это саспенс. Это адреналин. Это, наконец, нестандарт. Интересно, рискнет ли кто-нибудь сыграть вообще без сэйвов?

А еще есть "скирмиши" — короткие задания на случайным образом генерируемых картах нескольких базовых типов. Они вызывают зевоту. Часовые в упор не замечают бега Маллинза через весь исправительный лагерь. Любопытно лишь самое начало: мы сидим в камере, а в коридоре маячит спина закутанного в бушлат часового. Вид метательного ножа, торчащего под углом из его затылка, не скоро забудется. Дальше придется тешить себя лишь отстрелом мастерски отекстуренных доберманов, что мчатся к нам по идеально прямой, хоть линейку прикладывай, линии.

Красное и черное

Подходит как-то Маллинз к промежуточному злодею и глаголет: "Вергара, ты подлец! Говори сейчас же, кто за всем этим стоит!" А злодей отвечает: "Я все-все про тебя знаю, Джон Ф. Маллинз! И про Контору твою тоже знаю, и даже поболе твоего. Но я все равно ничего тебе не скажу!" А Маллинз ему: "Послушай меня, ты..." А Вергара: "Нет, это ты меня послушай!.."



Этот бравый вояка — еще одна жертва скрипта. Через минуту положенных ему монологов будет убит вражеским снайпером.

Через добрые пять минут таких диалогов злодей от безысходности пускает себе пулю в сердце. А как бы ты поступил на его месте, читатель?

Не знаем как вы, а мы всегда испытывали почтительный страх перед историями о бактериологическом оружии. Приглушенные разговоры о "скорости распространения", "мутирующем штамме" и "эффективности в девяносто два процента"... Умирающие в жутких муках жертвы преступных экспериментов. Напряженное лицо ученого за щитком шлема — он похищает страшный вирус из лаборатории. Чистильщики в защитных костюмах сжигают глухую деревеньку, где вирус был выпущен на свободу... Все это есть в SoF2. Более того, ролики между миссиями очень хорошо и атмосферно сняты.

Да только — не работает. То ли уж больно низок уровень диалогов, то ли тема все-таки отцвела свое в 80-х гг. прошлого века. Хватит с нас боеголовок, которыми, похоже, торгуют со специальных террористических лотков, выведенных в лабораториях вирусов, и Марка Хэммилла, озвучивающего второстепенных персонажей, тоже хватит. Но вот беда: в технотриллере разработчикам выдумать что-то новое не проще, чем в игровом процессе. И мы хорошо представляем, что ждет нас в будущем. Мы будем просыпаться в No One Lives Forever 2. Мы будем просыпаться в Project IGI 2. Мы несемся вдоль череды нескончаемых сиквелов с одинаковыми героями, злодеями, вирусами и боеголовками, и в конце концов, вероятно, один из этих сиквелов окажется сиквелом собственного сиквела.

В целях спасения популяции рецензентов трехмерных шутеров, качество текстов которых катастрофически падает, мы ратуем за введение нового жанра: popcorn shooter. Эмоций, как отрицательных, так и положительных, — как после просмотра киноленты на ускоренной перемотке. Схема — абсолютно линейная. Тип сюжета — не свой.

Но вы ведь все равно этот шутер, слепленный из жареной кукурузы и лопающийся при малейшем нагревании, купите и пройдете из конца в конец за два дня до того, как любимый журнал попадет вам в руки, да?

И пока не раскроете его, даже и подозревать не будете, что с только что пройденым шутером было что-то не так.

Разработчик:	
Raven Software	www.ravensoft.com
Издатель:	
Activision	www.activision.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32+ Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 1,3 Гбайт на жестком диске.

...РПГ: преимущества породы

Александр
ВЕРШИНИН



ои маленькие ролевые подопечные в некотором роде снобы. И если для не упоминаемых здесь нечистоплотных ыгр быстрая плодовитость была и остается единственным реальным шансом на преуспевание, то в мире РПГ клейменая ныне сиквелофилия — штука полностью легитимная, даже почетная. Жители планеты Земля с неистребимой радостью приветствуют молодых отпрысков знаменитых семей, будь то тактики Wizardry, космогонические философы Ultima, демократичные исследователи ElderScrolls или фантастические рассказчики Baldur's Gate.

Дорогие пэры

Аналогия с древними родами, скажем, старой доброй Англии, удачно рисует истинную диспозицию РПГ в многоголовом стаде компьютерных игр. На первый взгляд: консервативны, порой до старомодности, жвачно флегматичны, сложны для понимания, закрыты, как Япония девятого века, и занудны до слез. Но это единственные персонажи нашего веселого карнавала, способные без малейшей потери достоинства поднять индекс-приставку "IX" или даже "XI" в названии. Большинство крутых брэндов из конкурирующих концессий обычно отходит от дел с диагнозом "Па-па-паркинсон" уже на третьем или четвертом круге (впрочем, циничное долдонство Лары Къ. поражает даже неполовозрелую популяцию малоизученного африканского племени догонов в излучине реки Нигер).

Наш мудрый старичок ПэЖэ, пролетая над ролевым полем, обронил замечательную сентенцию: "У Скара игры ходят исключительно династиями". Вот именно, династиями. Правильно приложенное хорошее слово. Рождает требуемые образы. Протокольные морды портретов на стенах. Мохнатые вековые традиции. Богатство и влияние. Мировая известность. Весомость. Чувство принадлежности к длинной связке мерзких кровосмесительных союзов, наконец! Санта-Барбара, блн.

Положение тем временем позволяет и обязывает; табак сам о себе заботится. Династия существует до тех пор, пока широкополое нутро ее отпрысков остается верным заветам дедушек-медвежатников и прадедушек-флибустьеров. Сэр Daggerfall ElderScrolls попустительски улыбается и довольно сосет здоровенную сигару на балконе фамильного замка, наблюдая, как его сынок Morrowind куролесит по округе на Aston Martin Cabrio с новым движком и роскошным кузовом, из которого светят девичьи ножки и бутылки сверхдорогого шампанского. Со временем третий ElderScrolls остепенится и займет благородный трон своего папаши, чтобы выпестовать очередную гордость рода. Если же подсвинок бессовестно спивается без оглядки на иконостас, блудит налево и направо, ему устраивают автокатастрофу, авиакатастрофу или передозировку. Род заканчивает свое существование. Так было с Ultima. Так поступили с авторами Wizardry, компанией Sir-Tech. Так случилось с Might & Magic: месяц назад, после провального девятого релиза славной игры, ее прародительница New World Computing была расформирована, уволен не выдержавший испытания временем Джон Канегем (Jon Van Caneghem). Спасибо, 3DO. Смело гадаем на бесконечный отжим Heroes of Might & Magic и полное забвение ее ролевой предшественницы.



Might & Magic VI, VII, VIII — все на одно лицо.



Might & Magic IX.

Демография, мать порядка

Не скажу откуда сбондил нижеследующую замечательную фразу: "Стремительно размножаясь, они вскоре совершенно исчезли".

Чистая правда — везде важна дозировка. Умный режиссер Питер Джексон (Peter Jackson) отснял сразу весь кастрюльный каравай, аккуратно нарезал его на три части, которыми собирается спекулировать не чаще одного раза в два года. "Чаще" вызывает привыкание. "Чаще" убивает томительное волнение в открывающих титрах. "Чаще" не приносит дивидендов (последняя "д" звонкая, как учит нвс Марина "Эхо Москвы" Королева). Хорошему продукту концептуально необходимо выдержаться в потребительской слюне и быть триумфально вываленным на блюдо в момент, когда страждущие как раз собираются рухнуть в обморок — эмоциональный, голодный — разница невелика.

По чисто кулинарным причинам выпечка РПГ занимает солидное время. Толстовские фолианты диалогов, персонажные списки Шиндлера, мукотворческие квесты, вербальная прорисовка мира: с РПГ много досадной, никому кроме фриков не нужной возни. А еще есть ИИ, графика, геймплей... (В поисках эпитета ныряю в помойку молодежного сленга, извлекаю и использую сиквел

НАВСЕГДА

Александр ВЕРШИНИН
Андрей ОМ

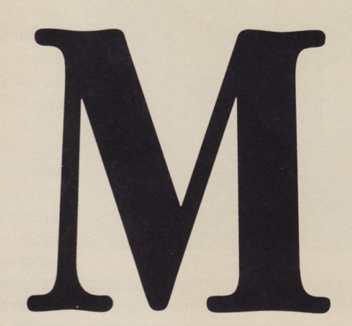
Morrowind — самая красивая и умная игра за всю историю существования КИ. Вот так. Без обиняков, ладно? Вехи вроде Elder Scrolls III мягко навязывают внутреннюю серьезность, этакое вербальное смирение. Но если хорошо подумать, странная грусть организма объясняется самоидентификацией меня, А.В., с несуществующим Мастером Великого Дома Telvanni, Архмагом и главой Имперской Гильдии и прочая, прочая... Кастрюльник. В мои-то годы и вопреки всем предосторожностям.

The Elder Scrolls III: Morrowind

www.morrowind.com
Жанр: Лучшая РПГ в мире

Сложность: жизненная
Графика: 5
Сюжет: 5
Музыка: 5
Звук: 5
Управление: 5
Интересность: 5

Исполинская. Богоподобная. Великая. Игра. Проект. Космогонического. Масштаба.
Расширяет сознание. Физиологически и психически аддиктивна. Проста как правда. Сложна как жизнь. Неизменно вызывает чувство глубокого счастья.





Morrowind хватает без разрешения, перемалывает и швыряет с неотвратимостью действительно великого события. Ну, вы знаете: война, чума, солнце погасло. Я бы, кстати, не заметил. Утреннее очеотворение сопровождается телефономыслеграммой: мол, надо бы перетащить скарб в вечор достроенную до экстремума колдовскую крепость и закрепить там телепортационный маркер. А то, когда возникаешь у бывшего патрона, словно турецкий шмоточник, пошевелить бровью от перегруза не способен.

Тот еще не сморгнул слезу удивления, а на полу его личных покоев уже разложен замысловатый пасьянс из железок всякой пробы и калибра. Жестом дешевого коперфильда, кривляясь и паясничая, тащишь из заднего кармана стальных штанов кочергу редкого двуручного меча. На лице улыбка застенчивого клептомана Альхена: визарду такая оглобля не понадобится и в аду, но бросить добро не позволяет обыкновенная жадность. Этюд венчает милое вудиалленовское знание, что упертое все равно не загнать, — кубышки торговца обычно не хватает и на рукоять такого артефакта.

Не герой, а большегрузная сорока. С другой стороны, хорошо не белка-



Внутреннее убранство помещений заставляет Q3 и компанию забиться под ближайшую тумбу и жалобно скулить оттуда в сторону Кармака.


Ultima IX: Ascension.

остросюжетного термина "кирдык" — "пендЫк".) Короче, это пендык.

Требования впечатляющих творческих вливаний резко подкосили потенциальную РПГ-рождаемость, что обычно приносит родине известную пользу — спросите тех же китайцев. Каждый ролевой релиз, таким образом, отмечается как пропахший экзотическим парфюмом День Победы. Присовокупите факт исходной ограниченности ролевой аудитории и как следствие фиксированное количество РПГ-производителей. Десять жанровых релизов в год — сущие медяки для большой и мощной Индустрии. Отсюда искусственно порожденный ажиотаж и лидирование в продажах. Как результат: еще до недавнего времени ролевой бомонд был отлично организованной мафиозной структурой, почти масонским орденом: либо ты с нами и слушаешь папу, либо долой голову-лицензию.

Кувыр.Ком

Вы когда-нибудь хотели стать антиглобалистом? Дело-то благое. Массовая скупка маленьких контор угрожает поставить на грань выживания не только вонючие французские сыры, вовсе нет! EA купила и убила Origin — не простим! 3DO хапнула New World Computing — и ну щелкать. С первого щелчка вышла MM6. Со второго — Канегем прыгнул до потолка: MM7 и MM8. С третьего щелчка, согласно Александру Сергеевичу, вышибло ум у старика. Список продолжается, поскольку разрешившийся намедни конфликт между BioWare, Interplay и прибравшей последнюю к рукам Infogrames означает трудную и полную лишений судьбу как для авторов Baldur's Gate, так и для спецподразделения Black Isle, гениальных создателей Fallout и Planescape: Torment (TORN некогда сыграл в ящик именно благодаря упоминаемой купчей).

Время древних gold box-сиквелов с двузначными индексами, кажется, вышло. Надо отдать должное старой гвардии: каждый из бойцов, будь то Гэрриот (Garriott), Канегем или Карри (Currie), придумал собственную РПГ. Понимаете, когда они начинали, жанров еще не было, всяк лепил сообразно способностям и широте фантазии. Отсюда династии: каждая серия была уникальной архитектурной конструкцией с собственными законами физики и придерживалась неортодоксального видения игрового мира. Сюжет, герои и даже вселенная не имели такого веса, как стиль, концепт, личная цифровая подпись автора на каждой крохотной пяди ролевого чернозема.

Совершив небольшое дефиле, возвращаемся к сути происходящего ныне, на наших глазах. Рукодельные РПГ (доморощенные сыры с плесенью — для знакомых с историей антиглобалистов) исчезают под пастеризованной пятой индустриальных гигантов. Вот и Microsoft стала комкать собственные ролевые игры (нонсенс!) — завораживающе красивые, гладкие, наглухо бездушные.

Обезличенные.

Их будет много, и, следовательно, они быстро исчезнут.

В ближайшем будущем жанр РПГ станет порошковым.

Без животных белков, жиров и углеводов.

РПГ станут самыми красивыми играми индустрии, иго 3D-шутеров будет сброшено. Чистая евгеника: интеллект плюс красота лучше, нежели просто красота. Издательские гиганты начнут выпускать унифицированные амбивалентные боксы. В каждом из чудесных потомков Gold Box будет по одному ежегодному хиту от всех жанров: C&C 2005, Dungeon Siege 2005, Quake 2005, Il-2 2005 и, разумеется, Simon the Sorcerer 2005D.

И поскольку рецензировать подобные бандлы смогут электронные печатные машинки — самостоятельно, — я беру пляжные тапочки и уезжаю на Карибы. Стану пиратом. А когда накоплю достаточно денег, открою маленькое кафе в Токио. Заходите. Обсудим Morrowind, выпьем саке.


Ultima IX: Ascension.



Wizardry 8.

самосвал — а то забывал бы, где прикопаны волшебные тапочки быстробега и вызывающая сразу трех daedra перчатка. Игра продолжается в духе добродушного идиотизма телесериала "Друзья". До бесконечности.

Das Ex

Morrowind. Краткий момент дежа-вю окатывает изумлением с ног до головы: отсюда, из Elder Scrolls (ES), выросли MMORPG, онлайновые миры класса Everquest! А я и забыл... Сравнение столь же неизбежно, как ссылка на Ultima: Ascension. Получается, что Morrowind, третий отпрыск семейства ES, претендует на честь именоваться сиквелом сразу трех великих хитов, и разложить эту запутанную историю по косточкам и на полки мне явно не удастся. Намешали всего!.. Дотошность детализации Ultima — до последнего ножа на столе. Дикозападная свобода Everquest: можно долго бродяжничать по обширным угодьям темных эльфов, а Morrowind их страна. Просто охотиться. Находить и выкуривать подземелья, норы и капища посреди богом забытой пустыни. Потрошить некромантов и истреблять элементалей. Приключение ради приключения. Наконец, есть традиции Elder Scrolls. Мифы, легенды, сложное переплетение рас, их обычаев и мировоззрений. Шесть великих Домов Morrowind и противостоящие им гильдии Империи. Древняя каста наемных убийц-ассасинов. Рабовладельцы. Шпионы императора. Местные фримены ashlanders. Пара религиозных сект. Демонический культ. Некроманты. Три клана вампиров. Стравите муравейник с ульем, набросайте туда скорпионов и тарантулов, добавьте клубок шипящих цианистым кипятком гадюк. В полученный зоосад следует ступить босой ногой и хорошенько подпрыгнуть — чтобы все присутствующие поняли, кто в доме лишний. Вот вам социальный Morrowind. Плавайте.

До сих пор не могу поверить в реальность этой игры.

Morrowind — это урбанистические и техногенные мы, угодившие в сказку. Огромный, простите, Нескучный сад, бенефис хороших и дурных манер, обворожительно красивая полянка для ролевой игры. От слова "роль". Morrowind — необъятных размеров террариум, куда запускают коллег, друзей и знакомых, затем прилипают носом к стеклу и смотрят, смотрят, что творится. Например, могу со знанием темы заверить, что 99% населения Земли беззастенчиво и регулярно ворует. Ведь это первая в мире игра, где покупаемые вами товары аккуратно разложены по витринам, полкам или развешены на стенах! К любому из них можно подойти вплотную, потрогать рукой — и решительно запихнуть за пазуху. Беспрецедентная интерактивность мира буквально сводит с ума:

— Ну как там наш вундеркинд?

— Пытался спионерить эксклюзивные подштанники.

— И что?

— Бьют.

О результатах непредвзятого окунания в мир Morrowind рассказывает наш намеренно неподготовленный, специально разозленный корреспондент А.О.

Его другая жизнь

Ваш счастливый элдеропроходец в последнее время привык относиться к играм с позиции привередливого и желчного потребителя, не отягощенного свободным временем. Покажите мне деньги. Убедите, что не хотите меня потерять. Я не дам игре второго шанса. Если она не получила меня целиком с первых же минут, ей лучше забыть обо мне навсегда.

...Вчера я провел полчаса на крыше маяка, наблюдая, как на Morrowind спускается ночь. Мне хотелось плакать (за последние лет девятнадцать такое случалось лишь единожды — виновником торжества оказалось повышенной зверскости блюдо "говядина по-сычуаньски"). Я рискнул презренным показателем "кадры в секунду", максимально далеко отодвинув горизонт, и не верил, что это происходит наяву. Это слишком личное для страниц межпланетного ультражурнала с многотысячным тиражом, но иначе вы не поймете, ЧТО такое Morrowind. Видите ли, с недавних пор игры стали для меня работой — интересной, черт возьми, любимой, сделавшей так, что меня узнают на улицах и лабают в мою честь неумелые фэн-сайты, но работой. Энергию, высокооктановый бензин, смысл жизни я получал способами, имеющими к играм не самое прямое отношение. Так вот, Morrowind неожиданно выдернула меня из реальности, нахлестала по щекам, завела мой мотор так, как это умеет делать только город Лондон, где, например, я могу не спать неделю, чувствуя себя при этом свежим и зеленым пупырчатым огурцом с бабушкиной грядки. Любимый книжный супермаркет Waterstones на Трафальгарской площади превратился в библиотеку темноэльфийского храма, где я провел целую майскую ночь реального времени, не спеша читая фолианты, привыкая к причудливым именам и географическим названиям, въезжая в расстановку политических сил, забыв о миллионе важных дел в настоящей жизни, неисполнение даже одного из которых грозило мне такими ужасными карами, что вы даже не можете себе их вообразить. Я думаю о Morrowind каждое утро, завязывая галстук. Я считаю часы, оставшиеся до момента, когда смогу снова запустить



ВОТ ОНО. Каждый предмет вы можете увидеть в диалоговом окне интерфейса и просто так, на столе. "Блестяшки" блистают.

У этого зверька очень болели зубки. Хирвмешательство проводилось под общим наркозом и завершилась полным триумфом современной медицины.



morrowind.exe. Сначала мне хотелось написать что-то громкое о сверхновой масштаба Fallout или Deus Ex. Потом подумалось: это — больше.

Я пытаюсь объяснить, что закат, виденный мною с крыши маяка в Morrowind, мало чем отличался от заката, который иногда доводится заметить, подойдя к окну викторианской гостиницы Windsor House, что в Earl's Court, — ни по сложнопередаваемой гамме вызываемых эмоций, ни по обыкновенной визуальной красоте. С той только небольшой разницей, что несговорчивого смотрителя маяка пришлось убить, тогда как пакистанско-подданные владельцы лондонского постоялого дома удовлетворились тридцатью фунтами в сутки.

Любопытно еще, что в случае со мной игра лишилась своей первородной форы, вынуждена была вынуть из кармана моего ферзя и вернуть его на подобающее место на доске, — сами по себе слова "Elder Scrolls" никоим образом не побуждают меня ни к чему сверхъестественному, я в глаза не видел ни одной игры, в чьем названии они есть, был (теперь уже, видимо, в прошедшем времени) надежно привит от ужасной лицензионной лихорадки, не входил, человеческим языком говоря, в целевую аудиторию и являлся для маркетинговых специалистов Bethesda пустым местом. Как минимум.

День независимости

...Нас здесь мучали противоречия: с одной стороны, понятно, что порядковый номер в названии игры — это каинова печать, симптом деградации, звериная гримаса консьюмеризма в самом омерзительном его виде и вообще гробъ. Tomb Raider, на фиг, 6. Мы хотели разрезать себе предплечья ножами навахо, смешать кровь в шейкере (не взбалтывать!) и написать ею страшенный ррреволюционный манифест в тональности "отрежь себе ухо, наступи себе самому на горло, отпили себе мизинец тупой катаной, но забудь о цифре 2". Это было бы внятной и громоподобной декларацией нашей эстетической позиции (пафосной, безапелляционной и позерской, но в этом отличительные черты всех манифестов вообще). В этой системе координат люди, позволяющие себе в названии своей игры цифры от 3 и выше, пребывали бы в крайней стадии нравственного падения и достойны были бы уже даже не свирепого чегеварского гнева с разрывом тельняшек по диагонали, а тихой светлой жалости и изоляции от общества.

С другой стороны, такого рода радикализм быстро привел бы нас за руку в темные и дремучие джунгли мерзкого фарисейства, где привязал бы к дереву и бросил. Врать себе и вам, что нам не нравится Jedi, например, Outcast? Крыситься на WarCraft III? Просить Гардена плюнуть на Homeworld 2? "That's what silly boyz are made of", как говорит Raekwon the Chef.

Все тоньше. Вкратце: право на существование имеют только те игры, цифра в чьем названии не имеет значения. Авторам которых есть что вам сказать (а если к этому будут прилагаться пристойные кассовые сборы — что ж, так даже веселее).

Определенные ориентиры, впрочем, стоило бы наметить. Вообразим Фудзияму, вершина которой теряется в ослепительном солнечном свете и ведет прямиком в специальный Райъ Для Сиквеловъ, тогда как у мрачного подножия горы небритые черти в ватниках жгут пионерские костры и точат вилы на специальных станках с ножным приводом. Следующий кадр: немногочисленные обитатели Эдема встречают новоприбывшую Morrowind просветленными улыбками, а несколькими километрами ниже в очереди на розги стоят, заметно нервничая, живой недотруп Might & Magic IX на костылях и прыщеватый подросток Age of Wonders II с бутылкой пива "Балтика #9" (несмотря на ранний час, сволочь!).

Машина различий

Когда вы увидите наконец финальные титры Morrowind, первое, что вам придется сделать — запустить игру заново. Пока я сижу в библиотеке и читаю для своего удовольствия фолианты, Скар исполняет взапуски поручения своих многочисленных работодателей, посылает мне отрывистые ICQ-записки о том, что он, дескать, "заблудился в горах", крадет где-то посох за 210000 условных единиц и начинает, кажется, созидать какой-то замок. Он искренне не понимает, зачем я стал archer'ом. В порядке эксперимента, вот зачем. Markmanship + Acrobatics на максимум — и я скачу эльфом Легалайзом по камням и крышам, удивляя неповоротливых врагов огненными стрелами в разнообразные части тела — редко кому требуется больше одной-двух.

Кто-то на форумах Voodoo Extreme (www.ve3d.com) клянется, что можно посвятить себя искусству ниндзюцу: не носить доспехов, драться кулаками, в особо критических случаях использовать сюрикены. Первые пару недель реального времени якобы придется очень трудно — над незадачливым ниндзя-черепашкой будут смеяться все прибрежные крабы, не говоря уж о более серьезных соперниках, зато потом, когда соответствующие умения зашкалят за 70-80, герой будет голыми руками делать сасими даже из самых негостеприимных обитателей провинции Morrowind.

Здешняя механика работает не по законам компьютерных игр, к которым

мы давно привыкли и научились их элегантно обманывать. Отметьте себе где-нибудь красными чернилами: на сегодня история не знает игры, больше похожей на реальность, чем Morrowind (The Sims — это для девочек). Намедни мне довелось вынести из магазина три бриллианта: один нужно было отдать заказчику, остальные два поступили в мое полное распоряжение. Моментально придумав себе схему быстрого и нетрудоемкого обогащения, я тут же решил продать "брюлики" владелице взломанного магазина с тем, чтобы попозже снова их украсть и... Ну, вы понимаете.

Ага.

"Wait, that's my diamonds!!"

От мигом прибежавшей стражи пришлось откупиться суммой, вдвое превышающей чаемую выручку от спекуляции драгкамнями.

Есть и множество других вещей, посредством которых нам передает физкульт-привет Internationally Celebrated Game Designer, эксцентричный дедушка Мерлин из Bethesda. Так, например, стоит оставить на минуту управление, как камера отпрыгивает в вид "от третьего лица" и начинает плавно демонстрировать свежеукраденные нами имперские доспехи. Пока я любовался моднейшим черным шлемом, рядом со мной остановился случайный прохожий и заметил: "Осторожно, чужеземец. Я чувствую — за тобой кто-то наблюдает".

Если даже после этого вы не полюбите Morrowind так беззаветно, как это сделали мы, то выход один — хирургическое вмешательство.

Неспешность. Подлинность

Morrowind живет в будущем — я сильно сомневаюсь, что в мире сейчас существует компьютер, способный отображать игру с максимальными настройками быстрее, чем один кадр в две секунды. Все тени, музыку (она в формате mp3 — ergo, загружает процессор) и отражения лучше отключить сразу же, после чего уже баловаться с зоной видимости и расстоянием, на котором будет включаться искусственный интеллект врагов (и все равно все будет двигаться рывками). Первая, кажется, игра, наотрез отказывающаяся признавать любой цвет, кроме тридцатидвухбитного. Это почему-то приятно: последний год не принес в мои объятия ничего, что заставило бы всерьез подумать об апгрейде. Прогресс закончился? Как же.



Пикник на обочине: слишком много цианистого калия в бренди.

Отдайте свой GeForce2 MX нищему в переходе. Сожгите в адском пламени микроволновой печи процессор с частотой меньше 2 ГГц. Владельцам же Xbox, где Morrowind также намерена объявиться в ближайшие месяцы, позвольте принести свои соболезнования. Смотреть на эти облака в телевизионном разрешении?.. Не будемте детьми.

Вообще, я бы никогда не поверил в существование игры масштаба Morrowind: по всем человеческим законам она должна была умереть, едва родившись, рухнуть на подкосившихся глиняных ногах, запутаться в десятках своих сюжетных линий, сотнях локаций и персонажей, гигабайтах диалогов и книжных текстов. В крайнем случае — поминутно хлопаться в Windows (подобное, впрочем, иногда все-таки случается). Такое не достигается посредством доступных сегодня технологий. Есть такое выражение: "Слишком хорошо, чтобы быть правдой".

Это вуду, практическая магия.

Парадиз

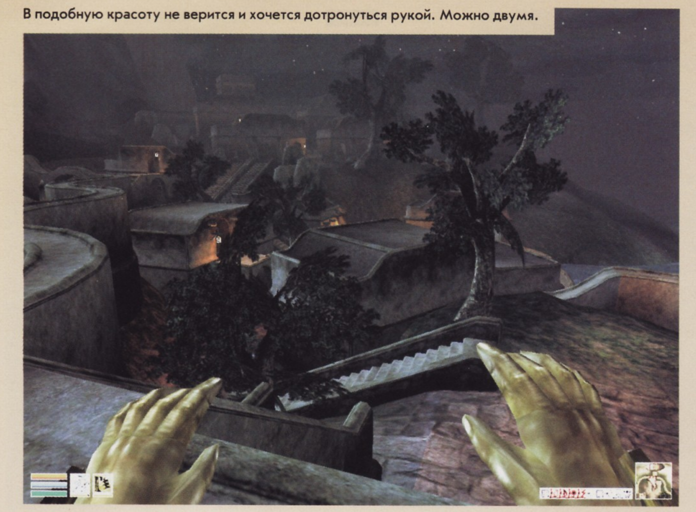
Вот видите, как бывает.

Поблагодарим А.О. за яркий рассказ и пожелаем ему удачного побега, поскольку в данный момент он...

Игра с огнем и тенями заставляет Severance: Blade of Darkness обильно потеть.



В подобную красоту не верится и хочется дотронуться рукой. Можно двумя.



отбывает тюремное заключение за попытку переворота в великом Доме Redoran (говорит, нечаянно — испытывал свежую магическую стрелу). Его обещают выпустить через три года игрового времени, и тогда он обязательно поведает нам пару свежих историй из жизни Легалайзов.

Один мой знакомый жил в Daggerfall полтора года, время реальное. Elder Scrolls всегда старалась отхватить кусочек пошире и слегка закупоривает аппетиты лишь сейчас, к третьей части игры. Arena была чудовищно безразмерным куском кода: туда поместилась вся Империя, а от города до города можно было брести днями напролет. Daggerfall сузила интересы Bethesda до одной провинции, а Morrowind — до одной небольшой провинции. Зато без глупых ограничений вроде "вы не можете посетить этот город, потому что не можете".

Мой маг гуляет по стенам городов, как кошка, и стремительным козлотуром взбирается на любую гору. Плавает под водой часами. Ходит, прости господи, по водной глади. Все эти гражданские свободы активно используются в любое время, без оглядки на какие-либо сюжетные или дизайнерские прихоти. Игра без пудовых гирь на красивых английских туфлях. На любом уровне в классе, вне зависимости от социального статуса, для героя находится работа, соответствующие его талантам противники и способные впечатлить призовые фонды. Игра с мотивацией.

С карьерного кресла отчетливо просматриваются два больших героических крыла: скиллы и положение в кастах. Уровень в классе никак не зависит от опыта, поскольку об experience points в Morrowind даже не слышали, и "градусников", точно указывающих общее количество жизненной мудрости, здесь никто не носит. Систематично давите тараканов, и вскоре Cockroach Smashing skill увеличится на единицу. А потом еще. Если вы трудоустроились по специальности Roach killa, продвижение по классовой лестнице неизбежно, как гнев тараканьего бога. Система небезупречна, поскольку магам достаточно стоять на месте и швырять заклинания в ближайший валун. Десять минут — и вы в дамках следующего уровня. А некоторые особо пронырливые типы (ха-ха!) ставят в главные умения Acrobatics и носятся по стране вприпрыжку — почерпнутый из онлайновых РПГ классический способ "накачаться за лето". Дурачки осознают, что это разработчики их подловили, а не наоборот, лишь тогда, когда на атлета, прыгуна и рубаху-парня двадцать пятого уровня выкатывается крупная магическая артиллерия. А все, на что он способен, — пару раз высоко скакнуть на вытащенной монстром прямиком из чистилища тефлоновой фритюрнице.

В гильдиях и Домах иные порядки. На послушниках катаются верхом: отправляют с письмом к теще, гоняют в прачечную и за бургундским. Дослужиться до действительно приятных квестов стоит определенных усилий. Во-первых, поручения в большинстве своем "почтовые". Во-вторых, послать могут так далеко, что не обладающий искусством телепортации вернется не скоро. Зато потом! Заработав первый заказ на устранение распоясавшегося члена оппозитной семьи, резвишься по полной программе. Активируешь невидимость и, перемахнув стену, взлетаешь на конек крыши, где, в подражание брутальному ангелу Кристофера Уокена из "Пророчества", ждешь ночи. Стремительное проникновение в усадьбу, прорыв на второй этаж и парализующее заклинание! Противник застывает в нелепой позе сотворения ответного спелла — его можно пилить, жечь, жарить током. Словом, работать. Привычно прочесав сундуки и полки покойного, исчезаешь в блеске телепортационного заклинания. Дурость, конечно. С равным успехом можно спокойно войти средь бела дня, подняться наверх и прикончить пацака: никто бы и пальцем не пошевелил. Наши беседы никого не касаются. Гетто!

Вопросы дна

Вам, естественно, любопытно, на каком уровне находится точка перенасыщения. Далеко ли до дна и нет ли вероятности воткнуться головой в твердый бетонный пласт, нырнув поглубже?

Серия Elder Scolls традиционно обладает глубоким и плохо прощупываемым сюжетом. Еще в Daggerfall его можно было потерять раз и навсегда благодаря особо хитрому багу или вспышке малярийного невезения. Команда Morrowind не стала перенапрягать контуры воображения и прочно прикрутила завязку основного сюжета к прогрессу в рядах имперских шпионов. Что отнюдь не манифик, поскольку критичные для прохождения миссии построены на том же ямщицко-погонном принципе, разнообразить и улучшать который разработчики не стали даже ради главной сюжетной линии. А если вы уже пресыщены местной квестовой модой, решив для затравки поиграть на самого себя и любимые гильдии и обратившись к сюжету апостериори? Нехорошо получается.

Скажу так: благополучие Morrowind могло быть подкошено ощутимой нехваткой монстров на поверхности и общей скудностью квестов. Последние даже не генерируются произвольно специальным движком, как раньше! Задания просто заканчиваются по достижении высшего статуса в гильдии.

Впрочем, уверяю вас, крамольные мысли подобного толка возникают лишь в процессе написания рецензии

на Morrowind. Причем исключительно из-за раздражения — от невозможности немедленно бросить все и найти наконец для своего ученика-визарда ключ от принадлежащей верховному магистру Telvanni башни! Школяр обещал проникнуть внутрь и стащить для любимого господина замечательное магическое кольцо. Милый эльфик.

Зловредные Telvanni нарочно делают вполне функциональные двери без лестниц. Меньше посетителей! Кстати, через секунду действие левитационного спелла иссякнет и герой бухнется оземь, не успев предпринять что-нибудь душеспасительное.



Don't cry my niggas

Придираться к Morrowind легко по очевидной причине: сказка должна продолжаться. Любой ценой. Желательно, всю оставшуюся жизнь. И чтобы зарплату на дом, еду в жевательные органы, мускулы разминать и подпитывать электротерапией, не отмершие со временем нужды удовлетворять. Хорошо бы еще не спать! На форумах творится невообразимое: проскочившие всю сюжетную быстроступы воют белощекой белугой. И сценарий им линеен, и концовка всего одна, и самый мощный NPC лишь 65 (!) уровня. Наши соболезнования, черти полосатые. Мы, типа, скорбим вместе с вами.

Третий раз за вечер раскуривая кальян, мы с А.О. никак не устаканимся. Поправок много, и все по делу. Некрофильские друзья заказанного, выслеженного и стертого в порошок некроманта должны обижаться и насылать нечисть. Все-таки серьезный подпольный орган, гробокопатели на дороге не валяются. Подъем в любой гильдии неоправданно легок — сделать стократ более трудоемким, и пусть отзывается глубоким респектом плебса, коллег и злейших врагов — сначала по пояс, потом челом о земь. Эго требует жертв! Карьеру в каждом Доме хорошо бы делать без сторонних приработков. Топ-менеджеров переманивать красивыми побрякушками и круизами по Империи. Вернуть превращение в оборотня — это круто. Область расширить, ведь провинция Morrowind гораздо больше, чем тявкающий на нашем поводке Vvardenfell; особенно нас интересует город Necrom и предместья. Далее. Затеять войну между великими Домами. Выкрасть императора Уриэля Септима, напоить коньяком, играть в слона и петь песни непристойного содержания. Гномов и двемеров выковырнуть из небытия и поставить на службу темноэльфийскому обществу. С богами устроить олимпийские игры и нагло засудить поганцев... Полный список казацких пожеланий будет вручен виновнику торжества Кену Ролстону (Ken Rolston) на E3 с подобающей случаю помпой. Слон пошел, Кен! Ну и спасибо по гроб, конечно. Теперь мы нежно любим сериалы.



Удивительно удобное и функциональное меню — одно на всю игру!

Послесловие

Попадая в жуткую пылевую бурю, мы с персонажем синхронно заслоняем лицо ладонью: я здесь, он там. Услышав впервые гром и шум дождя Morrowind — я непроизвольно выглянул в настоящее окно, чтобы увидеть тучи. Мой друг, первая ночь которого в Morrowind выдалась ненастной, плюнул на бесплатный ночлег и трусцой убежал в городскую гостиницу. Говорит, страшно стало очень.

Ну как можно испытывать к такой игре что-нибудь меньше обожания?!

Разработчик/издатель:
Bethesda Softworks www.bethesda.com
Издатели в России:
"Акелла" www.akella.ru
"1С" http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 1 Гбайт на жестком диске.

...Квесты: любовь с порядковыми номерами

Маша АРИМАНОВА



СИКВЕЛЫ — ЭТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНО!!!

А что еще я могу заявить, ведая жанром, лучшие представители которого, за редким исключением, не носят в названии цифр ниже шестерки-семерки? Хуже, пожалуй, приходится только ролевых дел критикам.

В самом деле, бесподобный Space Quest 6: Spinal Frontier от Джоша Менделя (Josh Mendel) никогда не появился бы на свет, если б не существовало Space Quest 5, Space Quest 4, Space Quest 3, Space Quest 2 или хотя бы (на худой конец) Space Quest 1. Я никогда не встретила бы любовь всей своей жизни — Larry 7: Love For Sail, если бы Эл Лоуи (Al Lowe) не потрудился бы в свое время создать Larry 6, Larry 5... Пожалуй, достаточно. Квест — жанр, идеально предназначенный для строительства серии. Адвенчура без наследников — нонсенс. Слишком сильно искушение для сценариста и разработчиков вообще: стоит ли в зверских муках изобретать яркого главного героя и крепких побочных, выдумывать мир и правила существования, если все это сгинет через шесть часов сосредоточенной игры?

Естественное авторское желание — оставить в конце истории аварийный лаз, через который персонажи могут выбраться на свет второй части. А если лазейка оставлена, фирма существует и работает в том же жанре, то не воспользоваться ею просто невозможно. Это вам любой автор детективов или режиссер фильмов ужасов скажет.

Квест в переплете

Ранние квестовые серии были ближе к литературе, чем любые иные проявления игровой жизнедеятельности. По затратам на производство и времени пролистывания первые адвенчуры Sierra и Lucasfilm Games немногим отличались от книг в бумажных обложках. Я не говорю уж о десятках играх Infocom, составлявших по сути один бесконечный текст, вариант Библии. С ростом бюджетов и появлением сначала видео, а затем и 3D, темп зарождения новых порций Space Quest, Zork, Monkey Island существенно замедлился. Издатели начали осторожничать, у крупных компаний стали скрипеть шестеренки в некогда хорошо отлаженных механизмах поставки квестов в мягких обложках. В конце концов, именно неспешное появление сиквелов и привело к полному параличу жанра.

Да-да, производство квестов окупается только тогда, когда квест принимается издателем как зачин длиннющей серии. Здесь тоже можно провести кое-какие параллели с издательским бизнесом. Нет серий — нет квестов. Просто и жестоко. С тех пор как сгинули эпические циклы, когда вы в последний раз слышали об окупившем расходы квесте? Ну а паралич жанра, в свою очередь, привел к смерти даже самых громких, отчаянно цеплявшихся за жизнь серий, харизматические личности во главе которых упорно отказывались переключаться на другой канал. Торговая марка "Ларри Лаффер"? Скорее всего, мертва. Торговая марка "Габриэль Найт"? Пропала без вести. Что? Торговая марка "Роджер Вилко"? Знаете, есть такая чудовищная шутка: что бы сейчас делала Мэрилин Монро, если бы была жива? Царапала бы крышку гроба...



Где ты, любовь всей жизни? Вернись, я всё.

Любой квест, выходящий сегодня, — коллекционное, штучное издание, непременно в твердой обложке, с предисловием, разъясняющим, что такое "квест" и как пользоваться инвентарем. Если это все-таки сиквел, то непременно трехмерный: обжегшийся на плоском квесте разработчик рискнет еще раз, лишь построив между собой и публикой буфер в виде дополнительного измерения, как это было сделано в Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Все эти тенденции блистательно обыграны Headfirst Studios в квесте Simon The Sorcerer 3D, призванном наглядно проиллюстрировать проблему современной сиквелизации, поднятую в настоящем номере. И еще кое-что. Линии квестов порой давали ответвления в самых неожиданных направлениях: без Police Quest 1: In Pursuit of the Death Angel не был бы возможен интерактивный фильм Police Quest: SWAT, без интерактивного фильма не существовало бы стратегии SWAT 2, а без SWAT 2 не получилось бы тактического экшена Close Quarters Combat. Так что, если бы квестовым сериалам не мешали расти, вся игровая индустрия, возможно, выглядела бы нынче совсем по-другому. Кто знает, сколько космических игр могло отпочковаться от Space Quest...

Джейсон Х

Вы правы, я пишу не только о квестах. Но в action/adventure, иногда известной как survival horror, все обстоит гораздо проще. Из ПК-представителей жанра только Alone in the Dark сумела дорасти до четверки.

Консольная серия Resident Evil насчитывает сейчас, если не ошибаюсь, шесть представителей, но пронумеровать их вам не удастся: там перемешаны сиквелы, приквелы, альтернативное развитие серии и ремейки с незначительными сюжетными изменениями, причем на разных консолях наборы не повторяются.

Из всего великолепия (к примеру, Resident Evil: Code Veronica на Dreamcast являлась прекрасной игрой) в наши палестины были портированы только две части. Может, оно и к лучшему? Мне, к примеру, трудно полюбить серию, если я не знаю, предоставят ли мне создатели следующую часть или по каким-то коммерческим соображениям отложат ее для другой платформы...



Что делал бы сейчас Роджер Вилко, если бы был жив?

ПОСЛЕДНЕЕ ИСКУШЕНИЕ САЙМОНА

Маша АРИМАНОВА

Все хорошие мальчики усердно занимаются, дружат не на шутку, свободно ориентируются в вопросах добра и зла, посещают престижный волшебный университет в Англии и размышляют о своей дальнейшей судьбе. За это о них сочиняют книги, расходящиеся тиражом в миллиард, по книгам снимают фильмы, миллиард уже собирающие, по фильмам делают игры, не вылезающие из национальных чартов, а по играм устраивают конкурсы в журналах, собирающие огромное количество участников.





Есть плохие мальчики, оболтусы. Они даже не помышляют о высшем волшебном образовании, небрежно носят островерхий колпак и старую мантию со звездочками и полумесяцами вместе с красными кедами и прической "конский хвост", шляются без дела между мирами и совершают гадкие, нелицеприятные поступки. На таких мальчишек открыт счет в полигональном аду — ужасном трехмерном квесте, низшей точке падения человеческой цивилизации; про них никогда не снимут фильма, не напишут книг, не проведут конкурса в их честь. Кому-то требуется доказательство, что нерадивость и ложь наказуемы? Посмотрите на Simon The Sorcerer 3D.

Adventure Soft's Life of Simon

Бессменный сценарист и творческий директор Adventure Soft (на настоящий момент AS — не более чем кокетливый творческий псевдоним хорошо знакомой всем терпеливым людям планеты бирмингемской конторы Headfirst Studios, не выпустившей под собственным именем ни одной игры, но обещающей уже шесть) Саймон Вудрufф (Simon Woodroffe) давно хотел по-настоящему разобраться со своим тезкой, что самонадеянно именовал себя волшебником, был культовой фигурой девяностых и пожинал лавры славы на непыльной должности ведущего протагониста популярной серии квестов. В финале Simon The Sorcerer 2 кровожадный сценарист даже отдал его тело главному злодею игры, а душу школьника Саймона оставил навеки болтаться



С вышки спасателя открывается прекрасный вид на скверные окрестности. Пасторальность Simon The Sorcerer 3D — еще одно гнусное издевательство.

Simon The Sorcerer 3D

www.headfirst.co.uk/simon3d
Жанр: Квест

Сложность: средняя
Графика: 1
Сюжет: 4,8
Музыка: 4,5
Звук: 4,7
Управление: 3
Интересность: 4,8

Самый некрасивый, самый сомнительный, самый безнадежно устаревший и при этом самый интересный сиквел в истории компьютерных игр.

...Стратегии: ветряные мельницы форевер

Олег ХАЖИНСКИЙ
Андрей ОМ

Родимый стратегический жанр особенно чувствительно относится к продолжениям. От ролевой игры с очередным порядковым номером поклонники ожидают понятно чего: очередной порции более или менее захватывающих приключений в меру любимых героев. Странно было бы обнаружить в Ultima, скажем, эпическую сагу о похождениях трех роботов–трансвеститов в мире готического киберпанка, верно? В 3D–шутерах, например, порядковый номер может означать полную смену технологической основы игры. В автосимуляторе — новый уровень реализма физической модели. И т.п.

Не то в стратегиях. Где очередной порядковый номер после знакомого названия может означать... абсолютно всё. Стратегические игры в меньшей степени основаны на сюжете или наборе персонажей, никто не ждет от них прорыва в области визуальных технологий, поэтому разработчики с издателями относятся к числительным в названиях своих шедевров с потрясающей халатностью.

"Чудовищный прорыв–2" может оказаться "Чудовищным прорывом–1" с тремя новыми юнитами, которых авторы забыли прописать в конфигурационных файлах перед отправкой релиз-кандидата. "Чудовищный прорыв–2" также может оказаться совершенно новой игрой на движке следующего поколения, поменять команду разработчиков, издателя и даже... жанр.

Впрочем, скорее всего, "Чудовищный прорыв–2" — это набор из пары десятков новых миссий, исправленные наконец ошибки (плюс несколько свежих, не отловленных), обращенный лицом к игроку многопользовательский режим и, может быть, редактор сценариев.

Продолжение первого рода: здоровый перфекционизм

Перед сочинением этого послания миру мы, как прилежные ученики, распечатали полный список стратегических игр в алфавитном порядке. Обнаружилась удивительная особенность: игр с одинаковым названием, как правило, три. Две. Может быть, четыре. Игр-одиночек не так много, как кажется, и большинство из тех, что есть, либо не оставили после себя никакой памяти, либо оставили память недобрую.

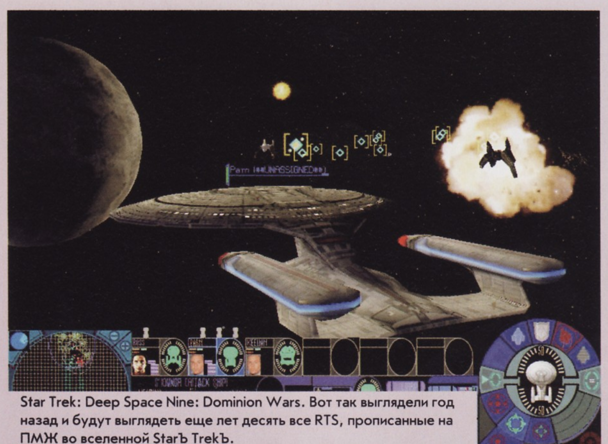
Таким образом, индустрия живет продолжениями. Отнимите их — и мы останемся с Demon World и Resurrection. Вы помните эти "нетленки"? Любая мало–мальски состоявшаяся коммерчески игра оставляет за собой потомков — как брошенный в воду камень круги.

Первый аддон — вполне здоровое и естественное явление. Разработчики никогда не успевают закончить все до конца. Выход игры — это в большинстве случаев компромисс. Поэтому аддон позволяет исправить все ошибки, настроить игру с учетом гигантского платного бета–тестирования, реализовать все, что не успели, и получить за эту существенно меньшего объема работу приличные деньги.

Вторая часть оказывается лакмусовой бумажкой для игры. Это порог, за который могут переступить только самые успешные или самые наглые.

Приобретая вторую часть, мы часто пытаемся купить свое увлечение той, первой, игрой. Но молодость не вернуть, и потому мы с чувством выполненного долга ставим вторую часть на полку, так толком и не поиграв. Разработчики к этому времени начинают чувствовать легкую тошноту при упоминании о роботах (шотландцах, спецназе), и мир движется дальше в состоянии полной гармонии. Battlezone, Dark Reign, Homeworld, Total Annihilation, Jagged Alliance...Три игры с одним и тем же названием — и поехали, родной, дальше.

Но так бывает не всегда.



Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars. Вот так выглядели год назад и будут выглядеть еще лет десять все RTS, прописанные на ПМЖ во вселенной StarЪ TrekЪ.

Продолжение второго рода: тяжелое недержание

Допустим, порог пройден. Начинается чистый бизнес. Эксплуатация кассовой темы — прекрасное дело, если ты издатель. Или если ты совершенный, прости господи, дебил, готовый купить одно и то же десять раз...

Нет, нет, мы не имеем права так говорить. Конечно, никакой не дебил, а просто обыкновенный — нормальный — индивидуум со здоровой крепкоячеистой сердцевиной... шел бы ты своей дорогой, дорогой наш человек. Ну вот любят же некоторые люди играть в лото. Мы и сами в детстве играли с бабушками в лото. Точно так же можно играть в пятую версию The Sims или Roller Coaster Tycoon.

Между тем разработчикам (если они творцы, елыпалы!) очень быстро заниматься такой ерундой надоедает. Вы можете себе представить Матисса, который каждый год заново пишет свою "Ню" все новыми оттенками новой высокотехнологичной синей краски?.. Black & White и The Sims стремительно превращаются в игры второго типа, однако их авторы давно уже занимаются совершенно другими проектами. Питер "Икона индустрии" Молиньё, например, организовал студию–сателлит Black & White Studios, которая будет заниматься производством сами понимаете какого мыла. Или, скажем, аддон к Tropico, Paradise Island, выполнен отнюдь не PopTop Software, а совершенно другой компанией, которая подвизается как раз на изготовлении всевозможных продолжений. Более того — сиквел, Tropico 2: The Pirate Cove, производит сейчас и вовсе третья студия по заказу Take Two. Это вполне распространенная практика. Кесарю — кесарево, слесарю — слесарево, не так ли?

между измерениями. Но этого Вудруффу показалось мало, и в один прекрасный день он воскресил Саймона...

Понимаете, Simon The Sorcerer 3D (STS3D) — машина пыток, чистилище, инструмент возмездия. Оболочка загробных скитаний Саймона столь непригляднa, что поиски издателя для этого якобы трехмерного квеста заняли у Adventure Soft долгих пять лет. Материал подан настолько реалистично и беспощадно, что STS3D испугались нести в массы ведущие публикаторы Англии, Канады и Соединенных Штатов Америки. Последний квест Headfirst Studios, как и известная книга Набокова, нашел дорогу к потребителю через Vivendi Universal Interactive, французское издательство с деньгами (да какими), но не самого высокого творческого полета. Я думаю, издание STS3D потребовало от менеджеров компании большого гражданского мужества.

Квест со столь скверной трехмерной графикой можно сделать только намеренно. Если верить интервью сотрудников Headfirst, STS3D использует тот же самый движок, что и Call of Cthulhu. В таком случае или все скриншоты из Call of Cthulhu сфабрикованы, или STS3D — пример сознательного самобичевания и пародии на трехмерные квесты. Художники и дизайнеры сделали вот какую вещь: взяли совершенно произвольные трехмерные объекты и туго обтянули их текстурами красочных персонажей плоского квеста. Один из героев Simon The Sorcerer 3D — явно автомат "однорукий бандит", раскрашенный под средневекового рыцаря. Другой — кухонный комбайн либо машина по производству пончиков, которой несколькими штрихами было придано сильное сходство с энтомологом из второй части. Я затрудняюсь сказать, какой именно объект послужил прототипом Калипсо. Миксер, блендер, тестомешалка, посудомойка, домохозяйка, ломтерезка?

И лишь душа Саймона воссоединилась в древнем храме с настоящим трехмерным телом. Конечно, оно безвозвратно изуродовано спрайтовой ухмылкой на чистой болванке лица, но хотя бы имеет кое-какие плавные линии и округлости. А вот теперь представьте, как страшно должно быть герою плоских квестов середины девяностых годов прошлого века, внезапно очнувшемуся в полигональном теле посреди трехмерного квеста диковинных двухтысячных, населенного уродливыми автоматами, центрифугами и шнековыми мясорубками с личинами его друзей и знакомых!

Ради этого воспитательного эффекта Adventure Soft все и затеяла. Я и правда уверена — они там страшно развлекались, когда сулили поклонникам роскошную трехмерную графику, а сами потихоньку творили английские сельские ландшафты из разведенных полигонов, водопады с неподвижными текстурами и зализанный город Поликанис с одним-единственным жителем. Такое творческое единодушие говорит о том, что Саймон осточертел хуже Гарри Поттера не одному только Вудруффу. Вся игра — один большой скетч, социально ядовитая шутка над манерой некогда знаменитых компаний адаптировать свои старые квесты к требованиям современности. Пощечина всем самонадеянным игровым изданиям мира, плевок в постные физиономии поклонников, которые до такой степени тупы, что способны поверить в трехмерное возвращение Саймона.

Для полноты иллюзии в заговор были приглашены и Брайан Боулз (Brian Bowles), озвучивавший главгероя во второй части и наверняка с трудом сдерживающий истеричное хихиканье во время работы над третьей, и Крис Барри (Chris Barry), бывший голосом Саймона в первой серии, а ныне оппонирующий Боулзу на положении камео. Тони Флинн (Tony Flynn) написал замечательную музыку, которая услаждает невинное ухо, но опытному саймонисту кажется сущей какофонией: это адаптированные мелодии первых двух игр, которые, в свою очередь, представляли собой адаптацию тем из "Звездных войн", "Индианы Джонса" и квестов Lucasfilm Games. Потрясающе!

При этом вся труппа Adventure Soft (теперь вы понимаете издевательский смысл обращения к старому названию компании?) — весьма образованные люди (если не Оксфорд, то Кембридж), и STS3D представляет собой не просто буффонаду, а умный взгляд на состояние современной игровой индустрии в целом и квестов в частности. Simon The Sorcerer 3D мастерски написан и бесподобно озвучен. Его культурные и

Телефонные будки не анахронизм, но средство телепортации. В плоском квесте вы бы просто переходили с экрана на экран.





За капустницу много не дадут. Вот на "адмиралах" и "вдовах" можно заработать целое состояние.

Call To Power 2. Представитель редкого подотряда перепончатокрылых: сиквел сиквела. Слова “Civilization” в названии игры уже нет — тонкости лицензирования.



Общеизвестно, что все “романы про любовь”, издаваемые в сверхмягкой обложке, пишутся выпускниками филфака карагандинского пединститута за одну ночь и пятьдесят долларов. Стержень страсти погружается в омут желания раз за разом, и пока все нормально — пока есть спрос, будет и предложение. Для подобных игр характерна совершенно невообразимая скорость размножения — они могут появляться чуть ли не раз в квартал или даже чаще.

Есть в мире серьезного недержания и свои тяжеловесы. Они штампуются без особенной спешки. Раз в год или даже чуть реже, они могут позволить себе немного опоздать. Их разработка стоит больших денег, а результат всегда высокого качества. В их поступи чувствуется такая инерция, такой степенный размах, что знаешь точно — тебя уже не будет на свете, реки найдут другие русла, моря пересохнут, а Арал снова станет полноводным, но спустя год новая версия Age of Empires будет лежать на полке.

Примеры: Age of Empires, The Sims, Roller Coaster Tycoon, Earth 21XX, Heroes Chronicles, Command & Conquer, Black & White, Settlers.

Продолжение третьего рода: памятники архитектуры

Есть игры-небожители, необходимость продолжения которых ни у кого не вызывает сомнения. Эти игры, словно памятники архитектуры, охраняются государством и простоят еще века. Когда у государства появляются средства, фасад заслуженного здания тщательно реставрируют, а внучка писателя Перцена, проведшего здесь когда-то пару ночей, всякий раз роняет вставную челюсть во время очередной помпезной “презентации” мемориального места.

Имена этих игр известны всем и каждому: X-COM, Civilization, Warlords, Heroes of Might & Magic, WarCraft, Master of Orion. Это настоящие произведения нашего юного искусства, вписавшие навечно свои имена в золотые скрижали истории КИ. Менять в них ничего уже не требуется, но иногда появляется необходимость выпустить новую версию, которая будет не так быстро работать на современных компьютерах.

Как кинорежиссеры порой откладывают на полку сценарий, который невозможно красиво снять, так и некоторые игры необходимо иногда делать еще раз с привлечением новых технологических фокусов. Это ничего не меняет по сути, однако каждую из таких игр мы ждем с радостью и затаенным волнением. Как наркоман вынужден увеличивать свою дозу, так и мы хотим больше, ярче, реалистичнее. Кого зацепит сейчас Elite времен ZX Spectrum?

Иногда в производстве продолжений третьего рода случаются сбои и даже форс-мажорные паузы: никто, например, до сих пор так и не породил следующий X-COM. Это, впрочем, проходит скорее по разряду эпических трагедий. Другое дело, когда создатель сознательно не выпускает сиквел, пока ему нечего сказать. Все мы знаем, что к названию StarCraft рано или поздно присоединится цифра “2”. И все мы знаем, что Уильям Роупер сделает это в ту самую секунду, когда придумает, чем сразить нас наповал. До той поры это будет халтура и размывание торговой марки — пожалуйста, оставьте такие вещи Westwood.

Продолжение четвертого рода: карманное знамя

Есть разработчики, которые всю жизнь делают одну и ту же игру. У них небольшая, но верная аудитория, контракт с издателем, семья, дети. Создание игры начинается как хобби и постепенно превращается в работу. При определенных условиях возможно получить игры с порядковыми номерами от 5 и выше. Особенно часто такое случается с варгеймами. Однако подобная живучесть особенного раздражения не вызывает. Наверное, потому, что авторы по-настоящему увлечены процессом. Их согбенные фигуры медленно тащат в гору непосильную ношу. И не поймешь, что это у них в руках — крест или знамя.

Примеры: Steel Panthers, Battleground, Jagged Alliance, Close Combat, Creatures, Battlecruiser.

Продолжение пятого рода: заводные апельсины

Лицензионные стратегические сиквелы, как правило, являются наиболее гнусным, ремесленническим в наихудшем смысле этого слова ответвлением своего жанра. У их создателей не хватило разума создать собственную вселенную, зато достало денег позаимствовать чужую. Их девелоперы не особо напрягаются, зная, что в крайнем случае можно будет просто сыграть на ксилофоне низменных потребительских инстинктов (горько признаваться, но один из авторов этого очерка индустриальных нравов начисто теряет человеческий облик при первых же звуках “Имперского марша”) — так поступают в большинстве своем безвестные изготовители стратегических игр по мотивам StarЪ TrekЪ, каковых в настоящее время существует 17 штук (и еще как минимум две находятся в производстве). Человеку, чей разум не затуманен поклонением какой-либо из перечисленных ниже торговых марок, на свете живется легко — ему и в голову не придет покупать нечто, что называется Star Trek: Starfleet Command II: Orion Pirates. К сожалению, таких людей в сегодняшнем мире почти не существует.

Примеры: Star Trek: Armada, Star Trek: Starfleet Command, Star Wars: Galactic Battlegrounds, Mech Commander.



WarCraft: Orcs & Humans. Знай игра, что с ней сделает беспощадное время, наверняка зазналась бы и не стала с нами разговаривать.

контркультурные отсылки бьют точно в цель, а уж для законченного квестомана здесь полный рай, потому что только он способен ухватить все внутренние и наружные уколы Headfirst. Школьник Саймон люто ненавидит компьютерные игры: именно поэтому в STS3D все говорят об играх, ссылаются на игры, пишут о них на стенах, ни на секунду не дают Саймону забыть, что он находится в компьютерной игре и выбраться из нее не сможет при всем желании. А что может Саймон? Ему остается только измываться над игроками и собственными создателями, высмеивать законы и штампы жанра, капризничать при решении головоломок и радоваться, что он не оказался персонажем настольной или карточной игры.

Adventure Soft's Meaning of Quest

Скажу честно: розыгрыш Adventure Soft столь масштабен, что, едва начав играть в Simon The Sorcerer 3D, я дрогнула духом. Этот квест снят на любительскую камеру, специально выбирающую наиболее неудобные ракурсы, фиксирующую происходящее с самых немыслимых точек. Он с серьезной физиономией принял меня за владелицу игровой консоли и за ручку повел по тонкостям управления современным квестом. Для разъяснения происходящего немедленно была прислана летающая овощерезка, назвавшаяся феей и принявшаяся гонять меня по лабиринтам в традициях сержанта американской морской пехоты. И я (я!) купилась. Поверила, что Adventure Soft ДЕЙСТВИТЕЛЬНО продалась и загнала своего любимого персонажа в консольную игру, подобие Mario 64, как давным-давно грозилась сделать. Я прокляла Вудруффа и соратников на веки вечные. Признала, что STS3D — и в самом деле такая отвратительная игра, как гудят вокруг тучи возмущенных недофанатов.

Продолжалось это до тех пор, пока в ответ на вежливую просьбу еще раз объяснить принцип действия режима свободного осмотра помещения фея вдруг весьма нелюбезно не посоветовала мне заглянуть в грёбаный мануэль. У трехмерного Саймона есть одна очаровательная ужимка: услышав от собеседника нечто неожиданное, он минуты полторы высоко поднимает одну бровь, моргает глазками, как бы давая понять, что собеседник — законченный психопат, но так как он, Саймон, очень хорошо к нему относится, то готов дать ему еще один шанс. В тот момент я непроизвольно и совершенно точно воспроизвела мимику Саймона.

И посыпалось. Следующие несколько часов герои обсуждали между собой проблемы инцеста, педофилии, трансвестизма, препирались по вопросу порнографии среди монашек, путях снижения популяции гномов и даже грозились показать "фиолетового императора". К концу второй главы я поняла, что Simon The Sorcerer 3D — великая игра. Всем невинным детям, желающим как можно скорее познакомиться с нашим удивительным миром во всем его многообразии, я сердцем рекомендую качественное послание Саймона Вудруффа человечеству. При этом STS3D ловко разбирался с весьма непростыми — философскими — темами. Рассказ о том, как Саймон сорвал персик с дерева судеб, — самая настоящая, без дураков, притча с назидательным финалом. Несколько, правда, неожиданным. Колокол, в который бьет хранитель, оглашая смерть в любой точке сказочной страны, — символ, пронизанный высокой поэтикой. "Попытка жонглировать лезвиями у Южного берега — декапитированы семеро". "Двенадцать утонуло, спасая кошку из колодца". И так далее. В целом сюжет квеста отличается тщательно скрытым лиризмом, жизнеутверждающим пониманием и человечностью. Дело тут еще в кураже, с которым пожирают свои тексты все без исключения актеры Simon The Sorcerer 3D.

Нет такого дефекта речи, что не был бы воспроизведен в STS3D. Все возможные кошмарные диалекты, любая косноязычность, картавость, пришепетывание или заикание с блеском выносятся на сцену отчаянно развлекающейся группой озвучания. Современным играм подобное пиршество приземленной английской речи просто неведомо. И в противовес всем им — Брайан Боулз с подчеркнуто ВЗРОСЛЫМ (как и в Simon The Sorcerer 2) голосом, точным и изысканным произношением. Надо, надо слышать, как он со своим безупречным выговором передразнивает чей-то акцент или тяжелое арго!

В этом и заключается магия Саймона. Являясь в теории испорченным мальчишкой, взращенным на продуктах массовой культуры, он держится перед отбросами квестового общества с аристократичностью Ганнибала Лектера. И он выразителен. Попробуйте заставить Саймона открыть люк в полу. Саймон будет прыгать на нем. Саймон будет пинать его ногой. Саймон будет топать. Саймон справит на нем большую нужду. Саймон будет издавать бессвязные вопли. И после всего этого, когда вы уже закончите сползать по стенке в припадке неконтролируемого веселья, Саймон в сдержанной манере выпускника Гаттерсфилда, всей спрайтовой мимикой выражая понимание идиотизма реплики, выдаст классическое "sealed shut". Помните: Саймон ни на мгновение не забывает, что находится в компьютерной игре, и не собирается скрывать своего неудовольствия по этому прискорбному поводу. Обнаружив точку сохранения, он будет долго удивляться, зачем она нужна в ПК-игре, где



Один из самых колоритных персонажей готовится произвести свой первый выстрел. Правда же, он похож на соковыжималку?

...Симуляторы: сиквелы как двигатель прогресса

Ашот АХВЕРДЯН

Жанра симуляторов не существует. И не существовало никогда. Сейчас уже трудно сказать, кто первый пустил слух о наличии этого жанра — может быть, какой-нибудь не разобравшийся в предмете недобросовестный журналист? или маркетолог, всю жизнь занимавшийся торговлей справочниками по схемотехнике, но вынужденно сменивший профиль и переключившийся на компьютерные игры? Для нас имеет значение лишь сам этот факт, очевидный для любого здравомыслящего человека: жанра симуляторов на свете нет. В него записывают игры, совершенно разные и не имеющие ничего общего друг с другом.

Впрочем, сами по себе эти игры можно объединить в несколько групп. Первая — это авиасимуляторы и примкнувшие к ним подводные, надводные, танковые и т.п. Общее в них — изображение реально существующей техники с сильным упором на правдоподобность происходящего. Вторая группа — космосимуляторы с пристроившимися футуристическими симуляторами шагающих роботов. Нетрудно заметить, что ввиду отсутствия в реальном мире такой техники, равно как и самих космических боев, ни к какому правдоподобию даже стремиться тут никто не будет. Третья группа — автосимуляторы, но с ними и так все понятно.

А теперь, вооружившись этим знанием, давайте выведем наконец из одной упряжи слона, коня, осла и трепетную лань.

Star Trek: Bridge Commander. Неудавшийся переворот в умирающем жанре.

Три причины

Обратим взгляд на первую группу — авиасимуляторы и Ко. Нигде, ни в одном другом жанре разнообразные сиквелы и продолжения не встречают так тепло, как здесь. Вы никогда не услышите в адрес продолжений ни одного слова, которое можно было бы истолковать как хотя бы тень упрека. Стороннему наблюдателю может показаться, что причина этого феномена кроется в том, что симуляторщики вообще привыкли к цифрам в названиях. Скажем, "F-19". "Неужели это девятнадцатый эпизод в серии?!" — воскликнет случайный прохожий. И я даже боюсь представить, что подумает этот прохожий, увидев на коробке с игрой надпись "Attack Sub 688"...

Конечно, дело вовсе не в привычке к цифрам. Первой и, возможно, основной причиной того, что симуляторщики сиквелам рады, является отсутствие того особого типа продолжений, что порочат весь стан сиквелостроения. А именно, когда следующая серия игры делается по принципу "срубить бабок поскорее, продав нашумевший хит еще раз". Ведь и рынок авиасимуляторов не таков, чтобы на нем "срубать" хоть что-нибудь. Да и с "нашумевшими хитами" тут тоже не очень хорошо — ибо мало кто за пределами узкого круга любителей жанра вообще подозревает о том, что тут происходит...

Другой причиной можно назвать саму консервативность жанра. В то время как все окружающее игростроение маниакально ищет новые идеи, жаждет революций в геймплее, пытается путем скрещивания разных жанров вывести нечто совсем новое и без конца что-то пробует, над чем-то экспериментирует... так вот, в это самое время жанр авиасимуляторов сторонится любых изменений. И в самом деле, если целью игры становится хоть на секунду убедить игрока, что он управляет всамделишным самолетом, то о какой революции может идти речь? Вот здесь приборы, тут фонарь с иллюминатором, а джойстик купишь сам. И попытки привнесения элементов стратегии, а также ролевых, приключенческих и т.п. были скорее данью общей моде на скрещивание жанров в КИ, а потому толком не привились. А когда консервативность становится ключевой чертой жанра, то и сиквелы не могут не стать таким же ключевым элементом.



"Ил-2." И здесь сиквел не за горами...

сохраняться можно в любом месте, и помянет добрым словом японские консоли и лично производителей приставочных игр.

Пожалуй, злободневность — единственный параметр, по которому у Adventure Soft не все получилось. Да, Саймон проходится по консолям, культу Magic: The Gathering и неуемным аппетитам Hasbro, но это все события двухгодичной давности. Вот если бы Вудрафф еще немного доработал сценарий перед релизом...

Но и без упоминания фильмов Attack of the Clones или Lord of The Rings тексты Simon The Sorcerer 3D гарантируют массу удовольствия и свободное скольжение памяти вниз по линии адвенчур, к той эпохе, когда квесты были большими.

Adventure Soft and The Holy Gameplay

К четвертой главе у меня сложилось стойкое мнение, что STS3D — фантастически, невменяемо интересный квест. Первые две части Simon The Sorcerer являются моими самыми любимыми играми на свете, и третья, как бы ни была необычна ее природа, нисколечко не отстает от них. Наверное, дело тут в том, что 3D, смеху ради исполненное Adventure Soft ниже всякой критики, не несет в STS3D ни малейшей смысловой нагрузки. Переходы через зыбучие пески, балансирование на канате и забеги на короткую дистанцию — всего лишь встроенные мини-игры. Это единственный трехмерный квест, который с чистой душой можно посоветовать знатокам и ценителям плоской адвенчуры. Headfirst посетила гениальная идея: если 3D в квестах все равно никогда не достигнуть качества рисованной картинки, то почему бы не показать всю условность 3D? И сделать великолепный квест в своем фирменном стиле — с большим набором крохотных локаций, немногочисленными персонажами, до костей пробирающими задачками.

Головоломки абсолютно нелогичны, но это алогичность организованная, еще более естественная, чем в Escape from Monkey Island. Что вы хотите — во втором Simon The Sorcerer герою приходилось напяливать на себя обыкновенную КУРИЦУ, и никто не жаловался. Тем более что сложный интерфейс упразднен, а место пиксельхантинга теперь занимает обыкновенная зоркость. Головоломки превосходны. Так, основная задача второй главы — победа в конкурсе по метанию оглушенных гномов. Участники приходят с любым оружием. И если посмотреть на дикие агрегаты в руках местных чемпионов, то решение Саймона сделать себе гномокатапульту из подзорной трубы и шашки динамита представляется вовсе не таким уж необоснованным. Затаив дыхание, я ловила разноцветных мотыльков для местного энтомолога, выуживала монеты из фонтана и метала дротики в мишень за звонкую монету. А догадаться, где находится единственный ареал обитания бабочек, не сумеет только подслеповатый олигофрен. Вы на карту, на карту вообще СМОТРЕЛИ? Чтение названий на карте, кстати, тоже может быть истерически развлекательным: топонимика STS3D не уступает "Острову сокровищ" Стивенсона. Наконец, пройдя квест полтора раза (тысяча лет минули со дня дедлайна, и текст пора бы уже сдавать, а я, во-первых, никак не могу остановить бег курсора, а во-вторых, твердо намерена возобновить повторное прохождение, едва номер все-таки уедет в печать), лично не столкнулась ни с одним из многочисленных технических огрехов, которыми пугали меня форумы на самых разных языках. Может, Simon The Sorcerer 3D и неказисто выглядит, но у меня он великолепно звучит, изумительно читается и ИДЕАЛЬНО работает.

Квестовое изобилие? Нет, грустная ирония. Саймон просто откажется покупать что-либо в этом магазине. Лицо продавца ему не понравилось! Он вообще может отказаться посещать какую-либо локацию только потому, что у него там состоялся неприятный разговор.



Вообще у фальшивого сиквела Adventure Soft есть все приметы культовой игры: герой, вернувшийся из прошлого века и отчаянно пытающийся приспособиться к современным реалиям, выставляя себя в процессе законченным идиотом, великолепная "озвучка" при ужасной графике, культурные ссылки, понятные только очевидцам становления жанра. Я надеюсь, что STS3D получит признание хотя бы в этом андерграундном качестве. Потому как квест, повторюсь, потрясающе интересный.

Только одно меня пугает. Что, если замысел Adventure Soft не наказание, а искушение Саймона? Если все же горе-волшебник найдет себе место и призвание в трехмерном мире, то какой будет следующая приключенческая игра Headfirst? Буффонадой и издевательством в кубе?

Знаете, когда я об этом думаю, мне кажется, что уж лучше бы Саймон оставался в своих тихих-мирных девяностых...

Разработчик:
Adventure Soft www.headfirst.co.uk
Издатель:
Vivendi Universal Interactive
www.vivendiuniversal.com

Системные требования
Windows 95/98/2K, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-видеокарта, DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 900 Мбайт на жестком диске.



Rowan's Battle of Britain (aka "Битва за Британию"). Попытка привнести стратегические элементы в авиасимуляторный жанр. Не засчитана.

И последняя причина здешней любви к сиквелам — сложность авиасимуляторов. Крылатое "все гениальное — просто" в нашем случае не работает. Удавшуюся летную модель можно сделать еще лучше. Смоделировать вооружение еще точнее. Предела совершенству нет. Продолжения выходят глубже, правдоподобнее, серьезнее предыдущих серий. Поклонников симуляторов завораживает глубина, правдоподобие и серьезность. А значит — и разработчикам нет смысла начинать новую серию, зато есть прямой резон шлифовать текущую...

Золотой фонд

Если отбросить чисто теоретические изыскания и обратить внимание на сложившуюся действительность, то она подтвердит все сказанное выше. Какие игры можно назвать лучшими симуляторами на сегодня? Сияющими вершинами?

Лучший вертолетный симулятор — Jane's Longbow 2. Здесь цифра "2" в названии не номер модификации вертолета, а следствие того, что сама игра является продолжением Jane's AH64D Apache Longbow. Другой претендент на звание лучшего вертолетного — Enemy Engaged: RAH66 Comanche vs Ka-52 Hokum — тоже является продолжением (игры Apache Havoc).

Далее, реактивные симуляторы, лучшая тройка:

1) Jane's F/A-18 — продолжение Jane's F-15E. Причем такое, что отличить невооруженным глазом одну игру от другой сторонний человек, скорее всего, не сможет. Одинаково выглядят игровая графика, рельеф, модели, кабина самолета... А вот для любителей симуляторов эти игры отличаются кардинально.

2) Flanker 2 — продолжение Su-27 Flanker. Разница едва ли не принципиальная.

3) Falcon 4. Цифра в названии говорит сама за себя, хотя по сравнению с номером "3" в игре было изменено решительно все, как и в случае с "Фланкером".

Теперь лучший подводный симулятор, Sub Command. Четвертая часть долгоиграющей серии, и снова ситуация, как с Jane's F/A-18, ибо здесь четвертую часть от третьей человек со стороны не отличит. И это при том, что Sub Command на голову-другую выше, чем Jane's 688(I).

Далее, лучший гражданский авиасимулятор — Microsoft Flight Simulator, и корни этой уважаемой игровой династии уходят глубоко в прошлый век...

Есть только единственное исключение, когда игра, не являющаяся сиквелом, вошла в современный "золотой фонд" симуляторов. Я говорю об "Ил-2". (Нет, она не является продолжением игры "Ил". На этот раз "двойка" в названии — именно номер модели самолета.) Другое дело, что исключение немедленно само бросилось подтверждать правило — читайте в новостях заметку вашего мальчика о грядущем продолжении "Великой отечественной игры" 2001 года.

Остальные под откос

Совсем другое дело — футуристические симуляторы и различные автогонки. Тут вышеописанные законы не действуют, ибо действовать не могут. Кто-нибудь хочет нарезать 72 круга в болиде "Формулы-1", причем так, чтобы единственная малейшая помарка в вождении загубила два часа гонок? А о том, на что будет похож бой в космосе, вообще можно только гадать...

А когда эволюционное развитие невозможно, то можно лишь пытаться устраивать революции. Многие пробовали. Battlecruiser силился стать "хардкорным" космосимом. До сих пор силится и еще лет сто будет. Но только миссия невыполнима. Последнюю революцию пытался устроить Star Trek: Bridge Commander. В итоге разработчики погрустнели и пошли делать приставочную "леталку".

Если не выходит перевернуть жанр, остается только корпеть над графикой, но это все равно не помогает. Так вымер благородный жанр космосимуляторов. И не стоит надеяться на продолжение "Элиты". "Элита" может быть только одна, первая, та самая. Все остальное — попытки вбежать в ту же реку дважды. Поздно, река пересохла, графика не спасла.

С автосимуляторами вышло еще печальнее — почти каждая следующая игра выглядит сиквелом предыдущей, даже если формально с ней никак не связана. А потому об этом не получается говорить, об этом можно только стонать. Но стонать прилюдно как-то неудобно...





Rally Trophy. Одна гоночная игра отличается от другой графикой, графикой и графикой. А еще картинкой.

AGE OF WONDERS II: WIZARD'S THRONE

www.ageofwonders2.com

Походовая стратегия

БЕТА-ДЕМО

Зародыш бездарного и вторичного сиквела некогда пристойной игры. Судя по ряду серьезных врожденных дефектов – не жилец.

Особенности

За прекрасной оболочкой одного из лучших двухмерных TBS-движков таится рыхлая и несбалансированная игра с сознательно низведенным до уровня имбецила искусственным интеллектом.

ДАЙ МИЛЛИОН

Андрей ОМ

Представим себе фамильный герб — из тех, что принято изображать на дверцах карет. Слева, на черном фоне, Take Two в аллегорической форме разрывает пасть Gathering of Developers. Справа, на золотом, гигантский кошелек, набитый пиастрами. Внизу вдоль алой ленты вьется девиз на языке суахили: "Купите у нас по второму разу еще немного Age of Wonders!"

Triumph/PopTop устраивают нам краткосрочную (единственный крошечный однопользовательский сценарий) экскурсию в свою подземную лабораторию, где за стеклом в формалине плавает, пуча глазенки и сжимая недоформировавшиеся кулачки, слабосильный гомункулус Age of Wonders 2 (в дальнейшем — AoW2) — сиквел в самом худшем понимании этого слова. Ему нечего вам сказать. Ему не нужно ваше сердце. Он придет только за вашим бумажником.

Клоны атакуют по всем фронтам, но коллектив .EXE готов встретить их злобным шипением своих lightsabers!

FACE/OFF

Первых своих жертв AoW2 будет подманивать к себе банальным, но действенным (вроде канделябра по затылку) способом: в демо-версии все очень красиво. Если уж спецэффект — то на половину экрана. Ужимками юнитов и анимацией заклинаний занималась лично PopTop (а не Хрен Собачий). Вокруг курсора змейкой носится необязательный, но крайне привлекательный лучик синего света. Стратегическая карта переключается на тактическую посредством стремительного и духозахватывающего "поцелуя в диафрагму". Все это по-человечески понятно и в наиболее честном своем виде существует сегодня на GameCube в лице игры Resident Evil Zero — обыкновенное переиздание оригинала в новой графике. Расчет очевиден: получив обещание "прежней игры с новыми тенями и эффектом освещения", потребитель обязан сразу грохнуть о пол свинью-копилку и выбежать в магазин сквозь запертую стальную дверь.

И, конечно, закон сохранения энергии никто еще не отменял: заметно прибавив в сочности картинки, AoW2 потеряла в тактике.

ВОССТАНИЕ МАСС

Разработчики не скрывают, что заметно ослабили (!!) искусственный интеллект по сравнению с первой игрой — раньше он, понимаете ли, имел привычку рвать новичков стальными когтями и развеивать останки по ветру над Гранд Каньоном. Прогресс не замедлил принести плоды: с максимально "умными" соперниками кампания проходится ровно за десять ходов. Пока оппонент поправляет макияж, дожидаясь производства своего первого единорога, в его двери стучится наш Bone Dragon — местная ядерная бомба, супероружие. Или вот построили небольшой отряд Iron Maidens, умаслили его двумя заклинаниями начального уровня (для интересующихся — Bless и Enchanted Weapon) и пассивно наблюдаем, как девчонки избивают несчастного оберзлодея с характерным именем Yaka Tigran, словно обгадившегося котенка. ИИ проявляет себя полнейшим дауном и в других вещах, перечисление которых вы можете найти на посвященных AoW2 форумах всея англоязычного Интернета.

Тактические бои, которые в первой AoW требовали от полководца умения грамотно маневрировать и вообще прибегать к истинно диавольским ухищрениям, выродились теперь в пассивное стояние нос к носу с поочередным обменом ударами — все равно добро в нашем лице, как в известном украиноязычном скетче, "завжди перемогает зло". И, словно всего этого мало, Triumph обильно расставляет по карте стайки хилых имбецилов, из которых при попрании нашими ногами, как из "одноруких бандитов", вываливаются уникальные юниты, мощные заклинания, горы золота и иные подачки.

ОПЯТЬ ДВОЙКА

Бета-демо не устает напоминать нам надувшегося двоечника, попавшего под родительскую раздачу на известной дидактической картине. Вот, например, инновация — юнит Pioneer, который может основывать на карте свежие города подобно своим дальним родственникам из Civilization. Мне нужно объяснять, почему в HoMM-образной игре пионеры выглядят совершенно инородным телом? Вроде отросшего у игры за ночь слоновьего хобота — люди смеются и под

Мнения об игре

Читаем исполненный воодушевления первовзгляд на сайте **The Wargamer (www.wargamer.com)**: "Одной из сильнейших сторон игры будет дипломатия. При заключении пактов с соседями будут иметь значение две вещи: мощь ваших войск и ваша репутация. С первой все относительно понятно, а в определении репутации будет учитываться огромное количество факторов: игра примет в расчет все ваши предыдущие взаимоотношения с расами, богами и конкурирующими волшебниками".

А вот многостраничный материал в апрельском номере журнала **Computer Games (www.cgonline.com)**: "Все оригинальные аспекты, конечно, на месте, но сотрудники Triumph провели немало времени за изобретением нововведений. В результате AoW2 будет выглядеть и ощущаться как первая игра, а играться – намного лучше".

ногами путается. В сочетании с упомянутым выше плачевным состоянием ИИ эффект получается подлинно разрушительным: враг не успевает сказать "мама", как карта плотно заполняется нашими поселениями, неустанно производящими все новых и новых клонов-убийц.

Впрочем, вышеописанный торт из, скажем так, органических удобрений венчает довольно вкусная вишенка: в AoW2 впервые в истории человечества вводится понятие Domain. Вокруг нашей героини (в демо-версии нельзя "кастомизировать" волшебника на старте) существует довольно большого размаха прямоугольник, в пределах которого только и дозволено использовать магию. Тем самым нас небольно понуждают не прятать героя за стенами укрепленных городов, лично инспектируя вместо этого "горячие точки".

ТЕАТР ЗАКРЫВАЕТСЯ

Перед вами портрет сегодняшней компьютерной игры в самом омерзительном ее виде: siquelis vulgaris. Дегенеративный ИИ — чтобы даже самым маленьким радиослушателям не было больно получать от него затрещины. Красоты — чтобы было что опубликовать на задней стороне коробки. Чудовищный дисбаланс — просто потому, что лень заниматься балансировкой, "пипл" все равно прожует и не подавится. Татуировка в виде цифры "2" на лбу.

До новых встреч в нашем анатомическом театре оперы и балета, девочки и мальчики.

P.S. Генсек PopTop Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer) пишет в своей авторской колонке в апрельском-2002 номере Computer Games Magazine: "Видеовставки в AoW2 занимают ровно три минуты, но на их производство нам пришлось потратить около 15% бюджета игры".

Разработчики	
Triumph Studios	www.triumphstudios.com
PopTop Software	www.poptop.com
Издатель	
Take Two Interactive	www.take2games.com
Дата релиза	Май 2002 г.
Объем демо-версии	101,5 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 300+, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+.

Дополнительная информация

250 Мбайт на жестком диске.



По первому требованию интефейс располагается по углам, не застилая зрелище.

Попробуйте доверить компьютеру самостоятельно провести битву. Журнал Game.EXE гарантирует — ощущений такой остроты вы не испытывали никогда!

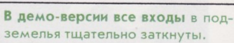


Пусть вас не обманывает впечатляющий вид заклинания — его получатели лишь почешутся, после чего подойдут к колдунье Юле (имя менять нельзя!) вплотную и отправят к праотцам.



...А главный суперприз достанется тому, кто сумеет найти в интерфейсе кнопку "Конец хода"!



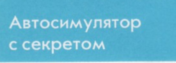


В демо-версии все входы в подземелья тщательно заткнуты.



TOCA RACE DRIVER

www.codemasters.com/tocaracedriver





ДЕМО-АЛЬФА

Последний, но очень хороший шанс для серии TOCA от Codemasters. Представленный на обозрение сегмент кода - чистой воды хит. Если его правильно подать.

Особенности
Сюжет. Кажется, это первый автосимулятор с мелодраматическим сюжетом в духе "Дней грома"? А еще у игры весьма современные системные требования.

ДАВИТЕ КРУЗА

Александр ВЕРШИНИН

Друзья! Материал на 60% менее ядовит, нежели вы ожидаете. Верно, автосимуляторы с биркой "TOCA" на большом пальце нижней конечности не входят в число .EXE-фаворитов — целиком и полностью благодаря собственным непотребным бенефисам. Да, мы не разделяем нездоровый американский оптимизм в отношении кольцевых шоссейных гонок, если речь не идет о "Формуле-1". И все же. Из TOCA (она же Pro) Race Driver (TRD) может выйти толк. Поскольку мой чувствительный, специально тренированный обонятельный орган ловит тончайший, ностальгически знакомый аромат.

Так пахли симуляторы Origin. Механики безвременно ушедшей, ныне почти забытой фирмы Origin крутили не только Ultima RPG и Wing Commander, но и всё любое. Что нам импонирует. Особый рецепт — роскошная графика, любительская физика и приключенческий сюжет — сделал интернациональным хитом Strike Commander, никакой симулятор и потрясающую игру. Origin изобрела компьютерный аналог синефильского "Индианы Джонса", развлекательного фарса с умным лицом академика и прытью дважды укусившего аборигена кенгуру. Проинспектировав демонстрационную версию TOCA Race Driver и насладившись профессионализмом приобретенного авторами игры веб-мастера, редакция Game.EXE решила впасть в известное волнение. Второе пришествие может быть не за горами.

ПНИ ГРОМА

Хорошо, что есть телевизор. И кино. Только пагубное влияние этих пророков целлулоидного искусства могло натолкнуть достаточно безыдейное отделение фирмы Codemasters, из года в год угрюмо лепившее все новых TOCA-чудовищ, на правильную мысль. Посмотрев попсовый "Форсаж", занудного "Гонщика", пролонгированного ретроспективой "Дней грома", наши персонажи обнаружили, что у симулятора может быть сюжет. Жаль, не добрались до "60 секунд".

TOCA Race Driver отличается от своих бледнопоганочных предшественников... всем. Буквально. Графика — это ОНО! И хотя мы до сих пор измеряем автосимуляторы эталонной красотой модельного ряда Porsche в Need for Speed: Porsche Unleashed, TRD готова как минимум не уступить. Представленная в демо-версии Toyota Supra идеально передает форму и объемы оригинала, тщательно детализирована. И полностью разрушаема! По этой тропе дальше героя нынешнего материала ушел разве что Carmageddon — комплимент высочайшей пробы. Выламывается все. В первую очередь, разумеется, антикрыло и спойлеры, преследуемые лобовым стеклом, бамперами и крыльями. Дальше начинается невероятное. Борт "Супры" безжалостно вбивается поближе к продольной оси автомобиля, крыша деформируется, оставшиеся в живых двери кабины и багажника спорадически хлопают, как зритель на постановках Виктюка. Но самое впечатляющее впереди. Поверьте, такого еще не проделывал никто. Рвется резина! Дает трещину, лопается, слетает с диска — и путешествие продолжается на голом литом, отчаянно искрящем ободе! Господа пилоты, на секунду встаньте: момент исторический. Спасибо. Сели. Пристегнулись.

О ЛИШНИХ ПЕДАЛЯХ

С Ньютоном и прочими учеными господами на совете старейшин TOCA-делателей также решено дружить. Со всем подряд не соглашаться, но в большинстве своем стараться придерживаться ортодоксальных взглядов на окружающую действительность. Утюговая физика отправлена в утиль — и машины взлетели. "Супра" залихватски ходит на одном борту. Крутит 360 и больше. И соскальзывает в сладкие управляемые заносы. Виражи можно проходить невероятно красиво, практически всем бортом во фронт — что, кстати, усердно муссируется в галерее скриншотов на официальном сайте игры. Управление в скольжении покамест странноватое: стоит отпустить газ, как машина выравнивается, словно вспоминая о своем гладильно-кухонном прошлом.

...На поминках которого невозможно не вспомнить о кокпите. Самая тошнотворная кабина автосимуляторов вновь с нами. Сложно точно диагностировать, как именно художникам фирмы удается достичь столь отталкивающего эффекта, но результат налицо. Сидеть внутри неприятно. Зато открывается множество маленьких черточек, издалека, снаружи, неприметных. Например, плавное покачивание кузова на амортизаторах. Работа пилота не только рулем и ручкой коробки передач, но и педалями. Плюс, обнаруживаются признаки еженощных корпений над звуковым движком: буквально каждая поверх-

Разработчик/издатель	
Codemasters	www.codemasters.com
Дата релиза	Лето 2002 г.
Объем демо-версии	65,4 Мбайт (см. ее на нашем диске!)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 с 32 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0+, 150 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Наш старый друг Дэн Адамс (Dan Adams) с сайта **PC IGN (pc.ign.com)** разделяет радость .EXE относительно TRD: "В течение игры вы увидите 17 основных сюжетных роликов. Еще 20 будут прокручены опционально, в зависимости от ваших успехов. Сюжет, разумеется, нелинеен". А уж новости о наличии экономической подоплеки соревнований тем более приятны - будет за что побороться.

ность имеет собственную песню, присутствуют столь важные для любого водителя странные-противные-шумы, сигналы текущих и грядущих поломок. Отлично отработаны столкновения. Машины коллег улетают в тартарары, со всей дури вламываются в ограждения, практически сходят с дистанции. Масса вариантов неспортивного поведения на дороге!

НЕ КРУЗТИ, ПОКРУЗТИ

Вооруженные всеми этими знаниями, смело приближаемся к границе неизведанного. К посулам.

Codemasters обещают пилотскую сагу. В главной роли Райан Маккейн (сын Кейна то бишь, шотландец), человек, в венах которого "бензин вместо красных кровяных телец". Наш герой все свои двадцать семь лет находится в тени отца и старшего брата. Все трое, само собой, профессиональные гонщики. Карьера Райана не задается вплоть до смерти отца. Трагическое событие послужило триггером — и младший Маккейн штурмует бастионы славы. На сайте игры представлены несколько ключевых персонажей, изучив биографии которых, начинаешь верить в про-голливудскую мелодраматичность разрабатываемого для TRD сюжета.

Coup de grace наносит автопарк. Подобное зрелище способно свести с ума любого! Все сорок две (42) модели официально лицензированы у их уважаемых производителей. Вот лишь некоторые четырехколесные игрушки грядущего релиза. Для затравки: Alfa Romeo 147, Lexus IS200, MG ZS (!), Peugeot 406 Coupe (с кузовом, как известно, от Пининфарина), Audi TT, Mercedes CLK, Lotus Elise, Saab 95, TVR Tuscan Challenge (!), AC Cobra 212 S-C (!!!), Dodge Viper, Mitsubishi Lancer Evo VI GSR... Все. У меня иссяк запас восклицательных знаков.

В финале — полная неопределенность. TOCA Race Driver выглядит стопроцентным хитом, если закрыть глаза на предыдущие подвиги ее создателей. В любом случае опыт интересный и амбициозный. Обязательно посмотрим.



"Тойота" еще полностью цела и может порадовать гладкостью обводов. Недолго.



Уже лучше. Водитель пытается сбежать, но обнаруживает, что крепко пристегнут к сиденью.



Несложно заметить бодрое улучшение в отделе физики. Машины буквально стоят на ушах.



У некоторых слишком много спойлеров! Игра в "слабачка" вышла патом.

STEALTH COMBAT: ULTIMATE WAR

www.stealth-combat.com

3D action

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Неизъяснимо симпатичный трехмерный боевик, во всех ролях которого занята бронетехника.

Особенности

Ужасный, но красивенький движок, украденная, но веселящая игровая концепция, низкий, но с пользой потраченный бюджет.

НЕЗРИМЫЙ ФРОНТ

Фраг СИБИРСКИЙ

Один герой Вуди Аллена говорил: "Пока у меня есть только упоминание. Но я соберу денег и произведу из него концепцию. А потом найду еще денег и сделаю из нее идею". Конечно же, этот замысловатый процесс хорошо знаком вам по сводкам новостного отдела Game.EXE. Если разработчик находит еще денег, а потом еще и еще, то он, чего доброго, в конце концов доберется аж до полностью реализованного замысла.

Как говорил другой герой Вуди Аллена, "не хочу принадлежать ни к одному клубу, который готов принять в свои члены такого, как я". Под этой фразой готовы подписаться все независимые разработчики, вдруг разом тратящие предназначенные для мучительной выработки концепции деньги на сотворение собственного шаткого движка и подкуп издателя, в итоге готового серьезно рассматривать вопрос публикации игры на шатком движке и вовсе без концепции.

БЕРЕМ ПОЛИГОНАМИ

Почему-то разработчики низкобюджетных игр представляются мне в образе маленьких очкастых невротиков, на этой почве время от времени страдающих припадками психосоматической слепоты. Иначе как объяснить, что какой-нибудь JARED (Just Another Rapid Engine Design) Engine от какой-нибудь германской TriggerLab на полном серьезе сопоставляется сотрудниками этой самой TL с Unreal Warfare и получает титулы "сногсшибательный" и "ослепительно красивый"? С белозубой улыбкой девелоперы раскрывают принесенный с собой чемоданчик и демонстрируют ОДИН МИЛЛИОН ПОЛИГОНОВ, которыми их Just Another Brick In The Wall непринужденно оперирует при создании ландшафтов. Интересно, сколько лет они провели в криогенной заморозке?

Нет, построенный на JARED трехмерный экшен Stealth Combat (SC), демо-версию которого мы и имеем счастье лицезреть, не лишен определенного графического шарма: милые текстурки, симпатичные погодные эффекты, плавная смена дня и ночи, до десяти независимых окошек, демонстрирующих происходящее во всех возможных ракурсах. Но вот что касается детализации моделей, цветного освещения, теней, спецэффектов и прочих вешек современности... Это страшно. Древний Recoil от Westwood Studios и Zipper Interactive даст Stealth Combat сотню очков вперед и будет прав.

Тем не менее TriggerLab им гордится: издали Stealth Combat выглядит совсем не так страшно, как могла бы выглядеть низкобюджетная игра даже издали. Но определенные намеки на красоты в JARED появились за счет того, что разработчики пожертвовали всеми своими идеями и концепциями. В самом деле, зачем тратиться на разработку своих, если вокруг полным-полно чужих идей и концепций? И SC раздирает на части добрый десяток игр в жанре трехмерного слаботактического экшена, начиная все с того же Recoil и кончая, простите, Incoming Forces. Собственно, временами и местами Stealth Combat настолько напоминает IF, что говорить о нем хоть что-то плохое просто боязно.

И все же я не счел бы знакомство с демо-версией SC неприятной необходимостью. Как говорил третий герой Вуди Аллена, "знаете, есть такая старая шутка. Две пожилые женщины встречаются в горном санатории. Одна говорит: "Не правда ли, здесь отвратительно кормят?" А другая ей отвечает: "О да! И такими маленькими порциями..."

Вот точно так же я чувствую себя в этом случае. Оказывается, можно весьма неплохо провести время при помощи некоторых трехмерных экшенов на шатком движке и безо всякой концепции.

ИЗ МОНГОЛИИ С ЛЮБОВЬЮ

Как говорил четвертый герой Вуди Аллена, "моя мама скончалась от передозировки фишек для маджонга." Брать на рассмотрение сюжетную линию SC опасно для рассудка. Она столь же чрезмерно помпезна, тяжеловесна, перегружена пафосом, как и не затыкающееся ни на секунду музыкальное сопровождение Stealth Combat и его вступительный ролик (см. немецкую демо-версию), соединивший в себе худшие черты "Армагеддона" и заставок к Red Alert 2. Эпическое противостояние фракций EMA (Economic and Military Alliance) и GA (Great Asia) дано через восприятие мрачного

Разработчик	
TriggerLab (он же Deck 13)	www.triggerlab.com
Издатель в Европе	
Cryo Interactive	www.cryo.com
Издатель в США	
Dreamcatcher	www.dreamcatchergames.com
Дата релиза	
Ждите англоязычный релиз в первой половине лета 2002 г.	
Объем демо-версии	82,5 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 300 или AMD K6-2 300 (рек. Athlon 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0+.

специального агента Стрика и томной диверсантки Мун. И всего в двух сюжетных линиях, не имеющих к тому же никакого отношения к происходящему в миссиях (разработчики лично гарантируют всем желающим возможность пропустить весь сюжет мимо ушей без всякого ущерба для себя), наворочены события к двум или трем технотриллерам, не считая политических боевиков и постапокалиптического фильма ужасов. Но к этому вопросу мы еще вернемся в релизе.

Издавать Stealth Combat в Европе будет, между прочим, ни много ни мало Cryo Interactive. Но я рад. Потому как та малость демо-версии SC, что осталась пока нерассмотренной, несет в себе мощный положительный заряд. В утонченнейшие сражения вовлечены джипы, танки, вертолеты, амфибии и даже, вы не поверите, двуногие роботы. Кажется, что ты расстреливаешь из всех стволов музей наземной научно-фантастической техники. Чтобы стало совсем весело, нас посещают еще столько же разновидностей летательных аппаратов.

Структура миссий простенькая, но весьма и весьма эффективная. Операции на свежем воздухе Монголии и Великобритании сменяются возней в туннелях, пещерах и шахтах республики Йемен и по неземной приятности сравнимы разве что с совсем уж древними играми данной тематики. Легчайший интерфейс, убедительные напарники, возможность скакать по всем единицам союзной техники и на редкость удачно подвешенные камеры — полдела. Всерьез ПОДПРЫГИВАЮЩАЯ при разрывах снарядов земля, режущие воздух лучи лазерных целеуказателей и не мешающая наслаждаться жизнью физика — еще половина. Иногда SC гениально балансирует на грани пародии на игры Rage Software. Иногда — стимулирует ту первобытную часть нашего сознания, которая просто не может удержаться, когда видит изображенную в перспективе "три четверти" танкетку, нагруженную ракетами и увешанную пушками, да подступающие несметные полчища врагов. Между Stealth Combat и Incoming Forces совсем небольшое расстояние, но разница все-таки есть, и это разница с положительным знаком.

Как говорил пятый герой Вуди Аллена, "я был героиново зависим. Теперь я зависим метадоново". EXE



Вечное противостояние танка и вертолета какими-то немыслимыми средствами выведено в Stealth Combat прямо-таки на эпический уровень. Рационально истерическая развлекательность такой охоты никак не объясняется.



А это TriggerLab и ее движок JARED пускают ядовитый дым в глаза Rage Software. Rage Software, не ленись! Со Stealth Combat 2 тебе может и не повезти. Вдруг немцы купят Unreal Warfare?



Разъезжать, наблюдая за миром из кабины танка, не рекомендуется. Трясет просто страшно. Может быть, TriggerLab стоит заняться автомобильными симуляторами?



Лазерные целеуказатели всегда занимали важное место в эстетике трехмерного экшена. И, знаете, в SC лазерные прицелы всего на ступеньку отстают от Expendable.



Зенитные орудия SC с большой изобретательностью вмонтированы в самые неожиданные предметы обстановки.

Мнение об игре

"Stealth Combat является одним из самых ярких национальных релизов 2002 года. Пусть перед нами и не революция в тактике, экшене, трехмерном движке, киноподобной сюжетной линии, характере миссий и физике наземной техники, но все эти моменты выполнены в SC по высшему разряду. Не революция – но маленький шажок вперед. А этого в жанре не происходило со времен выпуска Uprising", – клянется некто Roman, автор сайта **PC Games Portal (www.pcgamesportal.de)**. Рейтинг игры, правда, всего 78%.

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

www.zanzarah.com

Ролевой квест

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Красивый, но обыкновенный квест, почему-то населенный персонажами ролевой игры, любящими выяснять отношения в стиле консольных файтингов.

Особенности
Достойное визуальное и звуковое сопровождение, симпатичная героиня, переполненный сказочными тварями мир, плюс боевые моменты, решенные от первого лица и возникающие случайным образом.

ИХ СОБЕРУ ВСЕХ

Маша АРИМАНОВА

Раз отдельные коллеги уже позволяют себе помечать ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2002 ГОДА на основе как полных (#5 за 2002 год, стр. 86, сразу под "пятеркой" в "Интересности"), так и невразумительных (тот же #5'02, стр. 60, последний абзац) версий, я тоже коечто выведу из яркой немецкоговорящей 200-мегабайтной демо-версии ролевого квеста Zanzarah: The Hidden Portal от невменяемой студии Funatics Development. Похоже, здесь мы имеем безусловного лидера в номинации "Лучший саундтрек 2002 года". Коммерческая версия игры для такого заключения вроде бы и не требуется.

Разработчик	
Funatics Development	www.funatics.de
Издатель	
THQ	www.thq.com
Дата релиза	Лето 2002 г. Что поделаешь, срок англоязычного релиза весьма туманен.
Объем демо-версии	195 Мбайт.

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 600 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0.

Дополнительная информация
250 Мбайт на жестком диске.

Помяните мое слово: когда-нибудь сверкающий диск, прилагающийся к журналу Game.EXE и заботливо несущий на себе полный набор звуковых дорожек Zanzarah, станет сумасшедшей редкостью и охотиться за реликвией будут стада поклонников жанра, искусства и просто меломанов. Воспользуйтесь моим предупреждением и не упустите момент. Храните будущий диск с саундтреком Zanzarah: The Hidden Portal в темном, не доступном для детей и соседей месте, и когда-нибудь он принесет вам миллионы.

ПЕСНИ НАШЕГО ЛЕСА

Почему? Ну, в неукротимых многогитарных переборах Zanzarah привычная длинным квестам а-ля The Longest Journey эпичность слилась в экстазе с фольклорными традициями какого-нибудь там Grim Fandango. Прибавьте сюда несмолкающий и очень даже приличный вокал, обычно возникающий в играх лишь на фоне быстро уезжающих вниз титров. Заглавная тема отчаянно хороша, но, что самое поразительное, от нее нисколько не отстает и контекстно зависимая музыка, приглушенно звучащая в закрытых помещениях, почти смолкающая в темном лесу и внезапно взрывающаяся на полную мощность в чистом поле. "Боевые" композиции традиционно кажутся на несколько порядков хуже прочего, но, быть может, я просто слишком мирная девушка?

Всевозможные ухания, подвывания, трели и щебетание (довольно большая часть демо-версии The Hidden Portal разворачивается в лесистой местности) очень органично попадают в омывающий органы слуха поток. Удачно перекликаются с ними мелодичные голоса гоблинов, эльфов, фей и прочих сказочных тварей, хотя феями, эльфами да гоблинами работают пока только немецкие труженики озвучания. Я верю, что английская версия Zanzarah не за горами и что там тоже все будет хорошо.

Мое решение посвятить все превью разбору музык'n'звуков Zanzarah показалось несколько экстравагантным и встретило лютое непонимание в определенных кругах. Так что я все-таки снизойду и до рассмотрения частностей, о которых вы по каким-то загадочным причинам не смогли прочитать в новости о ролевом квесте Funatics образца то ли июня, то ли июля (на самом деле, конечно, августа!) прошлого года.

ПОКЕМОНЬЯ ПОГИБЕЛЬ

Сама Funatics хранит молчание, точно разведчик, у которого враги отняли капсулу с ядом, но сразу по рассмотрении первых же скриншотов Zanzarah общественность пришла к выводу, что в игре используется движок от Unreal и никакой иной. Тем более что в последнее время изготовление квестов на движках от Unreal и прочих Warfare успело стать негласным стандартом.

Ну, ознакомившись с явлением, церемонно именуемым мной "демо-версией игры Zanzarah", я осторожно охарактеризую увиденное как "движок, похожий на Unreal Warfare". Подробности расследования отложены до релиза, пока скажу только, что модели существ и магические спецэффекты — на самом-самом приятном уровне. Несколько хуже смотрятся столетние дубы, трава, листва и прочая лесная архитектура, зато Zanzarah реабилитируется, с блеском отображая карманные миры, в которых происходят сражения эльфов с летающими на гусеницах жуками, городок Тайралин и весьма милую героиню Эми Фрей. Пусть и несколько блекло, на мой взгляд, разукрашенную для едва достигшей совершеннолетия особы.

Распотрошив демо-версию вплоть до подземелий под Тайралином, скажу вам, что сюжетно Hidden Portal — вполне стандартный квест, распадающийся веером на подквесты и включающий в себя довольно смешные диалоги, обмен предметами и возню с магией и инвентарем. Обилие посторонних



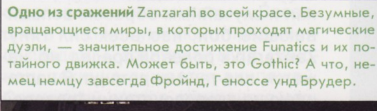
Эми Фрей и одна из ее верных фей. Спутники Эми в темном лесу играют роль импровизированных фонариков. Но будьте осторожны — на каждом втором дереве таятся феи и жуки конкурирующих концессий.



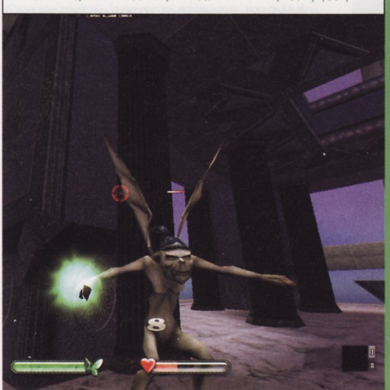
Фея над плечом Эми крупным планом.



Главная площадь Тайралина. В этом местечке имеется полный комплект квестово-ролевых клише: от вечно отсутствующего мэра до жутких подземелий под городом. Толпа персонажей, масса секретов. Курицы на мостовой. Провинция...



Одно из сражений Zanzarah во всей красе. Безумные, вращающиеся миры, в которых проходят магические дуэли, — значительное достижение Funatics и их потайного движка. Может быть, это Gothic? А что, немец немцу завсегда Фройнд, Геноссе унд Брудер.





Вот оно, ваше альтер-эго. Пользуйтесь.

Мнения об игре

"Когда я увидел первые картинки из Zanzarah, героиня (тогда еще безымянная) показалась мне скучноватой. После вдумчивого просмотра демо-версии мое мнение об Эми изменилось к лучшему. Очень даже симпатичная и живая девица. А это немаловажно, учитывая, что 85% времени мы будем иметь счастье созерцать ее фигурку. Иногда, правда, можно будет отдохнуть на жуках, гусеницах и крылатых демонах", – не краснея, размышляет о красных девицах рядовой посетитель форума официального сайта игры **(www.zanzarah.com)**.

"Идея совмещения фэнтезийного квеста, ролевой игры и консольных боевых элементов сама по себе должна привлечь к Zanzarah изрядное внимание. Собственно, учитывая красивый движок и не менее интересную героиню, привлечение всеобщего внимания к Zanzarah практически неизбежно!" – рассуждает некто Стив Хилдрю (Steve Hildrew), сайт **Games Domain (www.gamesdomain.com)**.

персонажей и предметов, равно как и случайным образом вспыхивающие бои, изо всех сил тянут Zanzarah в ролевой предел, но, кажется, все-таки не дотянут. Я настаиваю на словосочетании "ролевой квест" в анкетной графе "жанр" (сразу после "разработчик", "издатель", "год рождения", "имеются ли родственники на консольной территории?" и "проживала ли вне платформы?"). Сама Эми никуда расти и развиваться не торопится, как и любой нормальный КВЕСТОВЫЙ персонаж. Она непоколебимо статична и увлекается разве что коллекционированием боевых магических приемов.

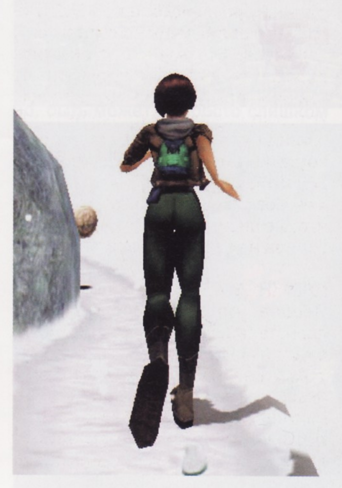
Но вот ее маленькие спутники... Когда моя верная ПАРТИЯ, состоящая из феи семнадцатого уровня, крылатого демона тринадцатого и голема шестнадцатого, в очередной раз проиграла раскатывающему в кибитке фавну тридцать второго, я усомнилась в такой уж квестовой природе Zanzarah. Бои занудны и назойливы, как в самой настоящей РПГ, они включают в себя менеджмент ресурсов маны и распределение опыта между персонажами в гомеопатических дозах.

Между прочим, сами сражения решены довольно любопытно. Пересадите свой разум в тело озверевшего покемона, почувствуйте себя в шкуре одной из карт Magic: The Gathering! Всей сказочной живностью (которую такая европейская на первый взгляд девушка Эми вульгарно вытряхивает из характерного шарика, восклицая нечто вроде "абонент вызывает... ДЭМОНЕКСА!") я управляла живо и непосредственно. Если уж назвались оседлавшим гусеницу жуком, то будьте любезны верхом на гусеницу взгромоздиться и с испускающим зеленые молнии жуком себя идентифицировать. Впрочем, опытные ролевые мастера давно привыкли соотносить себя с самыми неожиданным объектами. Александр, дорогой вы мой отличник, Вершинин, не возьмете ли с рук подержанный ролевой квест Zanzarah с пробегом в три полосы?

Тихий, никому не интересный вне фатерлянда немецкий релиз Zanzarah состоялся аж 23 апреля, и на тамошних картинках вовсю ползают совсем уж жуткие рептилии. Так как Hidden Portal совмещает лучшие черты квестов и худшие жанра "собери их всех", не гнушаясь наработками японских мультфильмов и отнюдь не европейских консолей, я подозреваю, что медали "Наш выбор" игре не видать как в ролевом, так и в квестовом департаментах .EXE, точно своих ушей без зеркала. Но мои слова о МУЗЫКЕ ГОДА, звуковой дорожке Zanzarah и диске вы запомните...

Ах да, еще одно. Что касается истории, героини и мира Zanzarah, то слухи об их сходстве с The Longest Journey оказались сильно преувеличенными. Творение Funatics вполне самостоятельно, и с квестом Funcom его роднит разве что великолепный саундтрек. EXE







ДЕМО-ВЕРСИЯ

Маленький, но невыразимо харизматичный и аутентичный кусочек Второй мировой. На данный момент – лучший в своем роде.

Особенности
Каталог военной техники 1940-1945 гг. и исторический альманах того же периода, стасованные внахлест и оцифрованные с поразительной точностью и тщанием.

ПОЗАДИ НИППОН

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

...На чем я остановился в прошлый раз? Железную дорогу вам обещал? Нет железной дороги. И бронепоезда нет. И пресловутой цистерны с надписью "$C_2H_5(OH)$" тоже. Погодные эффекты не наличествуют, буря мглою никого не кроет, не говоря уж про вихри снежные. Из пяти воюющих сторон в демо-версии представлена только одна. И все равно есть на что смотреть, и все равно есть чем восторгаться. Потому что это Sudden Strike 2 (SS2).

Разработчик	Fireglow
Издатель	
CDV Software Entertainment AG	www.cdv.de
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Дата релиза	Германия – 31 мая, США – 30 июля, Россия – сентябрь
Объем демо-версии	59,6 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ,SVGA (рек. Direct3D-видеокарта с 16-32 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0.

Мнения об игре
Ivan Sulic, обрусевший потомок незабвенного фоллаутовского персонажа, проживающий на **http://pc.ign.com**, делится своими открытиями: "Вы обязательно начнете четко различать грань, отделяющую SS2 от других игр подобного толка. Отныне единичный солдат не является пушечным мясом, он архиважен. Пехота – основа вашей армии, вы будете целиком зависеть от "водил" и пилотов… В игру добавлено множество новых деталей, и все они тщательно сбалансированы, у каждой есть свои плюсы и минусы"…

Грустно, друзья. Я уже привык, что все немецкие игропроекты выходят в России спустя по меньшей мере год (классический пример? — Gothic!), и то через пень-колоду. Нехорошая ситуация. Но когда игра, сработанная в Питере, появляется на прилавках сначала в Германии, затем в США, Франции, прочем цивилизованном мире и лишь после этого в России — это грустно вдвойне, втройне даже. Впрочем, пустое. Довольно лирики.

Устанавливаем, запускаем. В процессе знакомства с немногочисленными меню игры на заднем плане кто-то топает сапожищами, скрипит ржавыми петлями и стучит железными дверями. Ей-богу, как на расстрел ведут. Если не вернусь в течение пары суток — прошу считать меня беспартийным.

Заходим в сингл-меню, и глаза собираются в кучу. Не разбегаются, черти, поскольку демо-версия содержит ровным счетом две миссии, разбежаться особенно негде. Одна из миссий многопользовательская, другая — за японцев. Маловато, жмет в плечах и не дает вздохнуть полной грудью, но для измышления превью в жизнерадостных тонах вполне достаточно.

Потому что сил нет никаких говорить нехорошие слова про SS2. Потому что опять здорово смотрится и играется. Потому что. Покажите взрослому человеку миниатюрные танчики, ползущие по лесу из елок, которые почтикакнастоящие, и он превратится в ребенка, который никогда не наиграется со спрайтовыми солдатиками. Потому что каждый мечтает стать генералом, хотя бы и игрушечным. А вы заладили: опять окопов нет, да и траншей тоже...

ПЛЯЖНЫЕ ИГРЫ

Первое, что видим после запуска единственной одиночной миссии, — свежий пейзаж. Яркий, жизнерадостный, весь из себя курортно-тропический и не располагающий к насилию вовсе. Чесслово, очень хочется растянуться на золотистом песке в тени ближайших пальм и наслаждаться отдыхом, не помышляя о дурном. Между тем японцы на каких-то совершенно непонятного вида джонках высаживаются с моря и огромной дружной толпой скапливаются на берегу. Куда их столько, зачем? Для аккуратной зачистки четырех британских поселков хватает парочки снайперов. Снайпер — теперь это панацея. Вы знаете, что этим киллерам в погонах кто-то находчивый догадался-таки выдать бинокли, увеличивающие радиус обзора? Операторы станковых пулеметов и артиллерийские расчеты отстреливаются моментально. Засевшие в хижинах умники отправляются следом — дохнут как мухи. Наконец, техника лишается экипажей. Солнечный остров становится необитаемым очень быстро и без каких-либо потерь.

А что же наши танки? Во-первых, они получили возможность переходить в маршевый режим. Из люка на башне высовывается чья-то любопытная голова и начинает активно глядеть по сторонам, выискивая в кустах подлых трусов. Радиус обзора возрастает практически вдвое, а вечная подслеповатость бронетехники становится атавизмом. Кроме того, существует возможность посадить на броню небольшой отряд пехоты. Смотрится изумительно: пассажиры вертят касками и смолят самокрутки, время от времени пуская дым против ветра. Чуть что, по команде соскакивают с брони, ложатся пузом в траву и начинают отстреливаться. I love this game! И это не про баскетбол. Это про Sudden Strike 2.

ТЕХНИКА НА ГРАНИ РЕАЛЬНОСТИ

Заговорился, не успел вам сообщить, что в активе появилась одна замечательнейшая возможность, а именно: при должном старании вы сможете выбить экипаж из абсолютно любого транспорта, будь то БТР или тяжелый танк. Новые горизонты тактических ухищрений открываются перед нами, друзья. Что вы предпочтете — аккуратный отстрел врагов поодиночке или захват

вражеской бронетехники с последующим уничтожением всех и вся под бодрое гиканье? Отчего-то лично мне больше нравится второй вариант. Но — есть одно большое и толстое "но": управлять танком и на самокате круги нарезать — не одно и то же. Специально для этого существуют обученные люди — необходимо прихватить их с собой на задание. Чем больше — тем лучше, поскольку танк — это, повторюсь, не самокат, и потому полный экипаж должен состоять из четырех-пяти человек. При нехватке людей могут возникнуть трудности: чтобы машина поехала, хватит и одного танкиста, но чтобы стреляла пушка — нужны еще двое, а на пулемет сажаем четвертого. Пятый приглашается внутрь танка по желанию. Если это офицер, то увеличит поле видимости. Такие, брат, дела.

Та же песня с самолетами. Захватив неприятельский аэродром, озаботьтесь нахождением пилотов. Как известно, во времена Второй мировой беспилотные самолеты не встречались. Кроме того, взлетная полоса обязана быть идеально гладкой, отремонтированной и очищенной от посторонних. Или вы желаете в течение всей миссии любоваться на останки несчастных, вздумавших погулять по аэродрому в момент приземления транспортного самолета? Вот то-то. Что значит, зачем аэродромы? Десантироваться. Натурально, загоняем в транспортный самолет кого не жалко и сбрасываем своеобразные осадки на вражьи головы. Очень простая арифметика: чем больше самолетов под рукой, тем больше засланных казачков полетит с парашютами на задание. Больше — эффективней — убийственней. Вы ни разу не видели массированной высадки с воздуха? Божественное зрелище.

ПОКА ДРЕМЛЕТ ВРАГ

К тому моменту, дорогой читатель, когда ты будешь изучать эти строки, в добродушной Германии не останется ни одного человека, незнакомого с содержанием финального ролика игры. В России же выход намечен на осень. Между прочим, еще неизвестно, кому повезло. Помните, что вам завещал многоопытный Олег Михалыч, и не торопите события. Багов (не в обиду разработчикам, а как дань действительности — даже для демо-версии был выпущен патч) хватит на всех.



Массовые купания на пляжах Tropico. Crusader Mk.II вполне подошел на роль катамарана.

Трагический случай произошел во время взлета транспорта C47. Солдат, будь внимателен! Опасайся вращающихся винтов!

C47 заходит на посадку. Поглядев предыдущий скриншот, все уцелевшие юниты брызнули врассыпную.

Бог войны в своем наиужасающем обличье — 280-миллиметровое орудие. Обратите внимание: вся техника на этом и остальных скриншотах — трофейная, отобрана храбрыми японцами у не менее храбрых, но менее живых британцев.

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS



www.omf.com

Файтинг

БЕТА-ВЕРСИЯ

Потасовки роботов на замкнутых и не очень аренах. С претензией на файтинг, но почти без признаков оного.

Особенности

В релизе обещают 8 интерактивных арен, 8 роботов и более 30 пилотов, причем роботов и пилотов можно лепить хоть по собственному подобию. Поддержка мультиплейера с несколькими режимами вроде Demolition, Last Man Standing и их командных вариаций. Ах да, главная особенность – вид "из-за плеча".

ОДИН ДОЛЖЕН УПАСТЬ

Михаил СУДАКОВ

Сейчас уже не страшно сказать правду: я никогда не любил One Must Fall. Коллега Фраг в своем великом заблуждении возносит классический, а потому легендарный OMF 2097 чуть ли не на вершину плоских файтингов начала девяностых, а ваш покорный чихать хотел на криватые телодвижения роботов в бессмысленно-вредоносном окружении и из нестареющей классики предпочитает пришедшую с аркадных автоматов Fatal Fury 3.

Серьезно, все недостатки как One Must Fall, так и ее последовательницы искупает лишь их чистейшая ПК-порода, не запачканная приставочным прошлым. На консолях же игры, подобные Battlegrounds, растаптываются игроками в пыль, если, конечно, создатели не догадались перенести место действия в какую-нибудь популярную anime-вселенную или, что еще хуже, игрушечное окружение от Bandai.

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Если One Must Fall: Battlegrounds (OMF:BG) и получится сравнить с какой-нибудь современной игрой схожей тематики, то ею станет либо мало кому известная Virtual On, либо обласканная нами до полусмерти Oni, — игроку в Battlegrounds приходится мириться с той же самой перспективой "из-за плеча", которая с большим трудом ассоциируется с жанром файтингов и не слишком удобна для ведения боя. А близость с Oni усиливается еще и тем, что на исходе своего восьмилетия One Must Fall превратилась в All Must Fall, предлагая вместо честного поединка поучаствовать в народной забаве "один на всех и все на одного".

Каждый робот (в опробованной нами бета-версии их ровно три штуки: Jaguar, Force и Pyros) обладает собственным набором довольно простых ударов и спецприемов — этот список нельзя назвать самым обширным на свете, зато на освоение базовой техники у вас вряд ли уйдет больше пары минут. Удары с легкостью линкуются в комбо, а среди спецприемов попадаются совершенно негуманные фокусы вроде швыряния в противника энергетических бомб или вызова огненного дождя на головы окружающих. Jaguar, к примеру, умеет изрыгать из себя луч света, тщательно направив его с помощью появившегося прицела. Вы уверены, что мы все еще говорим о файтинге?

Словом, все это довольно весело, но без малейших признаков мысли. Блоки в OMF:BG ставятся автоматически, поэтому победная тактика очевидна — закидать врага шапками, и дело с концом. Процессу дистанционного членовредительства немного мешает уменьшающаяся с каждым спецударом полоска энергии (не жизни), но она быстро восстанавливается после поедания синей светящейся сферы или пары успешно проведенных "рукопашных" комбо.

На самый крайний случай остаются фирменные "ловушки": так, на уровне Desert можно схватить в лапу символическую фигурку самолета и запустить ее прямо в лицо врагу. Через несколько секунд прилетит эскадрилья истребителей и проведет показательную бомбардировку местности, не пощадив никого в радиусе десяти метров. Или, скажем, окруженная водой площадка Ice Arena — здесь достаточно встать в один из перемигивающихся красными огоньками кругов, чтобы по неприятельскому адресу начали одна за другой приходить свистящие огненные посылки. Дураков долго маячить на одном и том же месте нет — подстрелят, однако испортить кому-нибудь таким способом жизнь вполне реально.

IN-HOUSE

На вопрос, будет ли игра поддерживать управление с помощью мыши, разработчики негодующе отвечают: как же так, это ведь файтинг, какая тут может быть мышь? Увы, управлять бойцом с помощью клавиатуры неудобно, и здесь как раз мог бы пригодиться опыт Oni, которая если и была чем-то хороша, то именно своим удачным мышино-клавиатурным симбиозом. Случай же с OMF:BG довольно близок к клиническому — что-то вроде Tomb Raider с четырьмя кнопками ударов и без малейшего

Мнения об игре

"В прошлом ПК-файтинги были не слишком удачными, потому что по большей части являлись прямыми портами с консолей. Diversions Entertainment подошла к решению этой проблемы радикально и учла все ограничения и особенности управления ПК-игр. Это сработало – игра запросто управляется с помощью двух ударов руками, двух – ногами, приседания, прыжка и четырех направляющих клавиш", – явно выдает желаемое за действительное некто с сайта **GameScreenshots (www.gamescreenshots.com)**. Увы, если и были удачные файтинги на ПК, то ими неизменно оказывались именно порты с приставок.

"Арены изумительны и доставляют массу удовольствия. На каждой из них бойцы сталкиваются с разными неприятностями: выскакивающими копьями, летающими по краям лезвиями и устройствами, которые подбрасывают в воздух всякого, кто на них наступил", – восхищается интерактивными аренами Battlegrounds Брок Фергюсон (Brock Ferguson) с сайта **Lone Gamers (www.lonegamers.com)**.

признака стрейфа. То есть чтобы повернуться к забежавшему сзади противнику, надо долго и упорно жать клавишу "влево" (или "вправо"). Радует вас такая перспектива? Отнюдь.

Что явно удалось в OMF:BG, так это движок собственного изготовления. Сверкающие стальные роботы выглядят на удивление прилично для столь малобюджетного проекта, а каждый удар сопровождается красочным и сочным спецэффектом. Уровни, особенно Desert и Ice Arena, не слишком сложны, но радуют деталями: симпатичная вода, аккуратные пирамиды, мерцающие силовые поля... Все это смотрится "на ура" и, что гораздо важнее, не отвлекает от процесса.

Прочие компоненты OMF:BG, увы, не заслуживают даже упоминания. Разработчики что-то твердили о возможности создавать и настраивать своих роботов, но сейчас эта самая возможность сводится к банальной смене "шкуры" железного гиганта. А выбор человека, который засядет в его нутро, попросту лишен смысла — слишком маленький простор для тактики оставлен авторами, чтобы уделять внимание личностным характеристикам каждого из тридцати пилотов.

ПЕРВЫЙ ВЕРДИКТ

Если прикрепить к телу этой игры нормальное управление и сделать игровой процесс чуть более динамичным — получится вещь, за которой можно провести пару вечеров в компании с другом (или с семью друзьями). Я даже не стал бы настаивать на уменьшении роли дистанционных атак в игровом процессе: раз они существуют в таком количестве, значит, это кому-то нужно...

Но OMF:BG явно застряла на перепутье жанров и не знает, куда ей податься — то ли в файтинги (сюда не принимают из-за чуждой перспективы), то ли в клоны Virtual On (здесь говорят: "Обзаведитесь сначала стрейфом" и с вежливой улыбочкой выпроваживают вон), то ли вообще в action/arcade, где и без нее не пропихнуться. Пора бы уже как-то определяться. EXE

Разработчик	
Diversions Entertainment	www.omf.com
Издатель	
Не объявлен	
Дата релиза	Не объявлена
Объем бета-версии	110 Мбайт

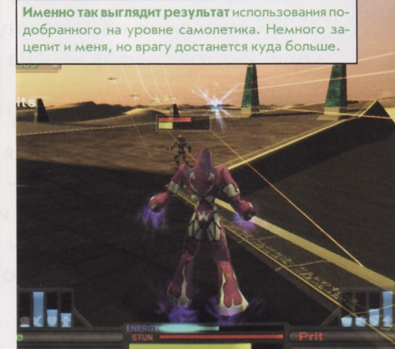
Системные требования
Windows 98/ME/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D- или OpenGL-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт).



О какой, спрашивается, тактике боя может идти речь, когда бойцы вытворяют подобные фокусы одной левой? Хотя внешний эффект достигнут, с этим не поспоришь.



Еще один пример всепоглощающей неразберихи: Pyros устроил огненную круговерть величиной чуть ли не во всю арену. Куда деваться несчастному сопернику?



Именно так выглядит результат использования подобранного на уровне самолетика. Немного зацепит и меня, но врагу достанется куда больше.



Спецэффекты — сильнейшая сторона Battlegrounds. Каждый спецприем сопровождается чем-нибудь этаким — красивым и взрывающимся.

СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ТЁМНАЯ ПЛАНЕТА











Победи равных соперников и завоюй свой мир неведомой Темной Планеты...Целую вечность раса рептилий Соринов с помощью магических сил управляла планетой Натролис. Но люди-колонизаторы, прибывшие на планету с огромным флотом, пробуждают третью неведомую силу - Дрилы, сверхразвитая раса насекомоподобных существ, поднимается из глубин ядра планеты и выходит на поверхность, вступая в битву за свой мир. Три мощнейших цивилизации сталкиваются в смертельной битве за господство на планете Натролис

- 3 уникальные расы со своими стратегиями достижения победы: Колонисты - Высокие технологии и sci-fi вооружение, Сорины - Мечи и магия, Дрилы - мощные монстры
- Высоко детализированный 3d игровой мир со сменой дня и ночи, растениями со своим жизненным циклом и искусственным интеллектом. Реалистичная погода, воздействующая на ведение стратегических действий
- Мощный 3d движок с мобильной перспективой и изменяющимся углом изображения и масштабом
- Классический RTS геймплей с концептуально новыми чертами прост в изучении, но требует настоящего игрового мастерства
- Несколько режимов многопользовательской игры включая Domination, Capture the Flag и Campaign
- Возможность исследования и изучения технологий и умений всех рас, каждая из которых владеет уникальными ресурсами
- Отражение всех ландшафтных эффектов боя: разрушения, опаленная поверхность и т.д.
- Создавайте и управляйте одними из крупнейших трехмерных юнитов, когда-либо встречавшихся в стратегических играх





Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51**;
e-mail: **office@russobit-m.ru,** адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**
телефон технической поддержки: **212-2790,** e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru;**
заказ дисков через Интернет: **shop@russobitm.ru**

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Васипевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
www.hitman2.com

Шутер-головоломка

ПРЕВЬЮ-ВЕРСИЯ

Вторая часть неполиткорректного, неэтичного, интеллигентного и умного 3D-шутера. Такие бывают.

Особенности
Превью-версия. Идеально подходит для ознакомления с грядущим, одновременно не выдавая сокровенных авторских тайн, хранимых строго для релиза.

LOS AMIGOS INVISIBLES

Хватит болтать ерундой, господа! Головы налысо, пистолеты наголо. Довольно убирать капусту в огороде и мочить огурцы на грядках. Овощи свое получили, штрих-код-дядя пришел за вами, грызуны. Постмодернистский и нигилистический журнал Game.EXE, первое печатное издание в мире, опубликовавшее интервью в частности и подробную информацию о Hitman 2 (H2) вообще, продолжает гнуть рельсы реальности. Получите трехобъемное превью по средней спелости бета-версии самого интеллектуального шутера этой части Галактики. Получите еще.

Разработчик	
IO Interactive	www.ioi.dk
Издатель	
Eidos Interactive	www.eidos.com
Дата релиза	Сентябрь 2002 г.

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 550 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+.

Александр ВЕРШИНИН

Злой кураж этой игры портит бархат моего характера. ББ же любит датского принца чувством школьницы-ботанички к первому хулигану класса. И присылает мне трогательные электроконвертики со следующим примерно содержанием: “Понежнее с лысым, пожалуйста. Ибо “Хитмен есмь ЛюбовЪ”. А что я? Я нежен, как легкий румянец щек придушенной пещерным Ником Кайли Миног.

SAID, “ALL BEAUTY MUST DIE”

Сицилия. Играет народная итальянская мелодия. Двое на веранде:

— Can I ask you a question? If this guy Armand ‘ucks up in any way, whadda you wan‘ me to do?

— I wan‘ him dead. I wan‘ him done. Hey wachaut for dis guy. Who’s dis guy? Whatever the ‘uck his name is, ‘uck him, man.

— Don’t worry about it, Don. We’ll whack ‘im too.

Откровенно говоря, я так не думаю.

Россия. Двое, фашист и брат наш:

— ...и теперь отечественный производитель. Ручной пулемет Дегтярева. Считай, в масле. Четыре ППШ: машина тяжелая, но надежная, убойная. Тульский Токарев, он же “ТТ”. Сегодня один. Извини, очень быстро разбирают. Ну, вот есть наган, но совсем ненадежный... Время! Сточило ударный механизм. Винтовки Мосина, я думаю, вас не заинтересуют...

— Слушай, откуда все это?

— Эхо войны!

Отлов продажных советских генералов ведется даже на территории немецкого посольства.

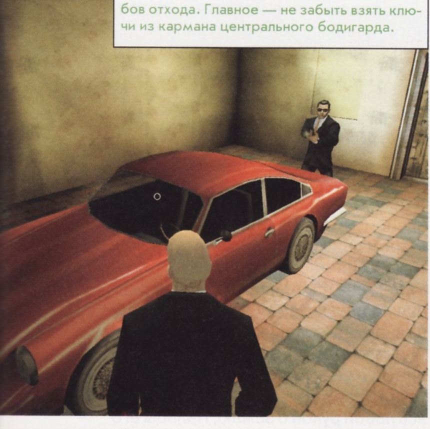
А небритые духи из стран Оси Зла воруют ядреные бомбы. Подонки никак не ожидают оказаться нанизанными на наше, гм, копье добра: I'd rater just lay you down, spray you down// Till justice come around.// Cause without it there'll be no peace//The only mother‘ucking pig I eat is po-lice!

Со времен речевок прошлогоднего “Ленинграда” было перерезано множество глоток, детвора. Скорее зубрите новые ритмы. Лысый завуч приобрел свежие розги.

ЛИРИЧЕСКОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

По счастью, искусственный интеллект не работает как должно. Иначе чаемое наслаждение от финальной версии Hitman 2 было бы безнадежно подмочено нынешней “бетой”. А он нам нужен целиком — наша бесценная штрих-кодовая голова. Магнетизм проекта упрятан в сплаве аккуратного, умного экшена с кинематографической сюжетной основой. Если в окончательном коде H2 не покажут сладко палящего с двух рук Сорок Седьмого, если не увижу малиновки, садящейся на ствол его эксклюзивной снайперской W2000, рецензионного погрома не избежать. Поскольку нет возможности забыть грандиозную сцену с выбиванием пистолета из лап китайского бодигарда, овладения “стволом” прямо в воздухе и дальнейшего отправления содержимого оного по назначению — все в тягучей патоке рапида! Билета в обратную сторону у авторов Hitman, на манер японских камикадзе, попросту нет.

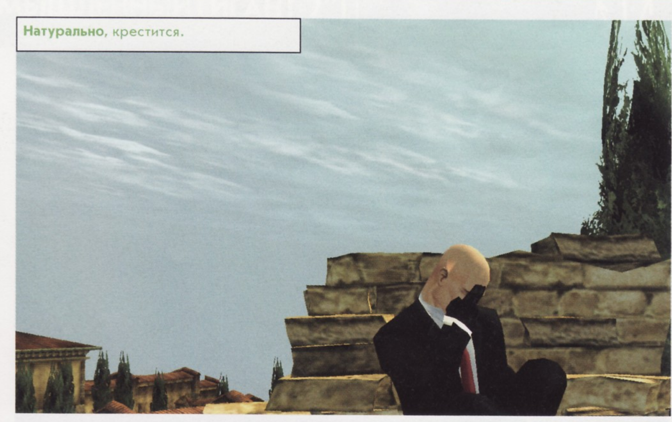
Ныне большинство заказов выполнимы лишь способом, ради которого не стоило даже думать о второй части нашего любимого “Хитмена”. Не кощунство, но ахинея. Тупую резню может устроить любой обыватель, для этого особых талантов не требуется, — что нам из года в год демонстрируют взбесившиеся американские киндеры. К нему подталкивает полноводная река в основном огнестрельного оружия, затопившая крохотную лачугу-штаб Сорок Седьмого, словно какое-нибудь рисовое поле. Поначалу, конечно, любопытно. Поиграть взводом арбалета. Пощелкать могучим зумом прицела СВД. Удивленно ощупать концептуально объединенный со стволом глушитель “Рюгера”. На поверку обнаруживается оптимистич-



Автомобиль как один из нескольких способов отхода. Главное — не забыть взять ключи из кармана центрального бодигарда.



Не "Хитмен", а "товарищ Хитмен"!



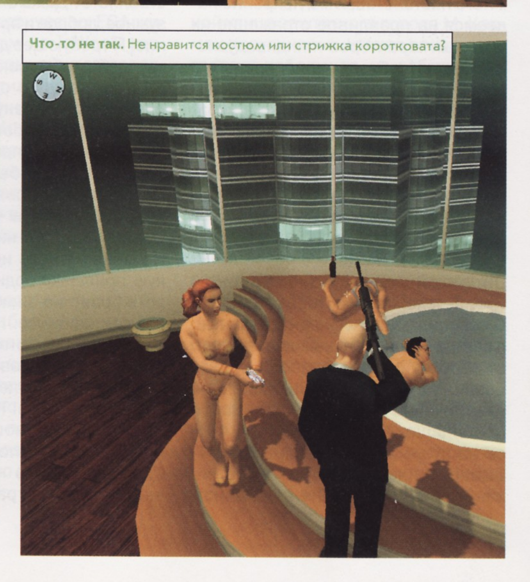
Натурально, крестится.



Пруд не для всех. Полюбоваться явно не дадут.



Петербург, наши дни. На вид этот город — нечто среднее между революционным Питером-17 и блокадным Ленинградом-41. Нравы соответствующие.



Что-то не так. Не нравится костюм или стрижка коротковата?



ное единообразие в работе каждого хитманического инструмента — система обсчета попаданий и корректировки на эффективность того или иного "ствола" пока загорает на Багамах. "Беретта", шотган "Френчи" и "Калашников" выступают в одной лиге по уровню вредоносности. "Калаш" лишь ощутимо уводит вверх при стрельбе длинными очередями.

А что прикажете делать лысому человеку, если ему не дают спокойно переодеться? Ограничиться короткими? Так поганцы не падают. ИИ мерзопакостно узнает нашего героя в любом кафтане и с неотвратимостью сигналов точного московского времени поднимает жуткий ажиотаж. На шум слетается вся стая. Оказывается, какой только металлолом не носят с собой люди! Colt Python, Desert Eagle .50, Beretta 92... В H2 необычайно много пистолетов, и мы искренне надеемся на правдивое отражение их сложных характеров и индивидуальных черт. И, обязательно, стрельбу с двух рук! Пара здоровенных пистолетов теперь фигурирует даже в украшающем главное игровое меню коллаже — так где же модная биполярность? Вы не поверите, но до сих пор отсутствует. Хотя, по-хорошему, правда игры, она все-таки не в оружии.

GYPSY GOOD TIME

Воспитанный на максимальном уровне сложности Thief от Looking Glass, трепетный и филантропичный, я всегда приходил в замешательство от необходимости насовсем душить безвинного человека. Вынужденное уничтожение доставщиков пиццы и почтальонов (погибнуть в силу спроса на столь дурацкую униформу — бывает ли жизненный путь трагичнее?) приобщало меня к ненавистным мириадам третьесортных голливудских режиссеров, в свою очередь расходующих пиццаменов направо и налево в кинолентах неудовлетворительного качества. Несчастных жрут вампиры. Рвут на части обладатели бензопил и прочего столярного инструментария. Не это ли низшая каста, неприкасаемые наших дней?

Больше — нет! За время пребывания в монастыре Сорок Седьмому был преподан ряд чудотворных уроков, среди которых числился курс рукопашного боя. Древняя монашеская забава, слышали, наверное. Теперь лысый черт не только крестится перед работой (правда-правда, вот вам истинный крест!), но и больно дерется кулаками. Пара хлестких тычков — и противник повержен ниц волею господней и руками Сорок Седьмого раба своего. Лежит и дышит, представляете? Даже стонет немного. Разумное, доброе и правильное начинание! И требующее доработки. У отдыхающей в обмороке жертвы можно отнять одежду и оружие, но через пару десятков секунд потерпевший вскакивает и с богохульственными воплями несется прочь — хоть убивай звонаря. Надо бы добавить пару штрихов: кляп, связывание. Моток хорошей изоленты — и добродетелям Сорок Седьмого ничто не угрожает. Не менее важно искоренить дурацкую привычку бодигардов вытаскивать право-не-знаю-откуда пистолет взамен изъятого. Неспортивное поведение, согласитесь. Вы рискуете буйной лысой головой, сохраняете им жизнь, а в ответ летят комья черной неблагодарности! Тца-тца.

Из необъяснимого. Анонсированный "указатель подозрительности" Сорок Седьмого наличествует, но ведет себя престранно. Кто кого заводит — датчик охрану или наоборот — доподлинно не известно, но тревога поднимается без всякой видимой причины. Тюрбан на голове и дежурная улыбка из бигмачечной, кажется, не помогают.

ЛЮДИ МИРА, НА МИНУТКУ

Люди. Человеки. Последний и значительный момент "беты", который хотелось бы посадить во главе праздничного стола. Hitman 2 строится на старом движке, зато штатные аниматоры IO Interactive располагают временем для тщательного моделирования подражающих человеческим повадкам виртуальных гомункулусов. Сначала я невзначай обратил внимание на то, как присаживается на корточки Сорок Седьмой: изящно опираясь левой рукой о землю. Пальцы его руки при этом занимали именно такую позицию, какая представляется мне максимально удобной в данном случае. Потом был пианист в немецком посольстве. Конечно, не Рихтер, но его тонкие, правильной формы пальцы довольно бодро выстукивали чечетку по клавишам инструмента! Там же недобитый по недосмотру официант улепетывал от своего мучителя, ежесекундно оглядываясь на ходу, — причем проделывал это столь убедительно, что пришлось побежать следом. Вдруг споткнется? Скриптовые сценки берут новую анимационную схему в тяжелую ротацию. Людские модели в игре поразительно, да, поразительно, жизнеподобны. Генералы разнообразно жестикулируют, смахивают ладонью испарину. Душманы пинают спящих подельников и комично муштруют солдатню. Вертится колесо прогресса.

Сценарии миссий не отстают. Устроить засаду на бронированный и охраняемый бойцами ООН кортеж азиатского варлорда. Солирует жесткая слонобойка M95 на ножках-опорах и с крепким оптическим прицелом. Не менее фантастический трюк приходится на миссию с уничтожением одного из набивших оскомину генералов: прямо в зале совещаний ФСБ! Уже само проникновение в охраняемую зону доставляет массу хлопот, а ведь огонь предстоит вести из подъезда соседнего жилого дома, из окна в окно! Словом, фан.

Не понимаю только одного: все эти через тернии к звездам во имя спасения друга-монаха? Отличный, должно быть, человек, если ради него наш лысый душегуб готов перемолоть половину сильных мира сего. Или у них так принято?

INDUSTRY GIANT 2 ("ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ-2")
www.industrygiant2.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Бескомпромиссный экономический симулятор для детей и взрослых: строительство, производство, переработка, транспортные сети, маркетинг, реклама, продажи.

Особенности
Отнюдь не чудовищный внешний вид, разрешения вплоть до 1600x1200, остроумный и легкий интерфейс управления.

ОЛИГОПОЛИЯ-2

Олег ХАЖИНСКИЙ

Оригинальный Industry Giant оставил самые приятные воспоминания — такого примитивного экономического симулятора не знал еще свет: знай себе доставляй резину на завод по производству резиновых утят, да подсчитывай прибыли. Устаревшая графика и железнодорожные пути, норовящие при каждом удобном случае свернуться в ленту Мебиуса? Подумаешь, недостатки.

Демо-версией Industry Giant 2 (IG2) НЕЧТО, образовавшееся у меня на жестком диске, назвать можно было только с большой натяжкой. Отказавшись запускаться на трех компьютерах, ОНО, наконец, соизволило явить окно с симпатичной изометрической картой местности. В окне виднелась опушка леса, скалистый участок и зеленая полянка. Никаких признаков индустрии, равно как и гигантов, не наблюдалось.

"Очевидно, это уже конец игры, — подумал я. — Индустриальный олигарх не уплатил "крыше" очередной взнос на новый джип местного "папы", и "быки" отвезли его в лес, где сейчас будут пытать". Но прошло пять минут, а из леса никто так и не вышел. "Наверное, поубивали друг друга", — решил я и, мужественно двинув курсор на восток, пополз влево. Вскоре лес сменился фермерскими усадьбами, затем начался пригород, а потом показался и сам город. Он стоял на берегу моря, а может, даже океана. Песчаные берега омывали самые роскошные волны, какие я только видел в бизнес-стратегиях. Сразу стало понятно, зачем разработчикам "3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ". По сравнению с IG2 графика Capitalism 2 напоминает упражнения доисторических EGA-живописцев. Творцам из JoWooD удалось выбрать чрезвычайно достоверный и "дорогой" стиль, предельно далекий от игрушечного вида оригинальной игры. Колесико мыши в мгновение ока плавно (!) изменяет масштаб картинки, а вот столь же нежно вращать карту не разрешается. 3D-технологии в IG2 уже пришли, но еще не распаковали чемоданы.

НЕДРУЖЕ

Отказавшись предоставить хотя бы минимальный набор информации для начала игры, демо-версия тем не менее позволяла возводить здания и прокладывать дороги. На счету болталось что-то около пятнадцати миллионов долларов, поэтому при известном желании под асфальт можно было закатать всю немаленькую игровую территорию.

Интерфейс управления огорошил своим минимализмом — его просто... не было. Несколько кнопочек в нижней части экрана — и всё. Однако стоит нам кликнуть левой мышеклавишей на карте, как тут же всплывает ажурная конструкция: "что изволите, герр: строить дороги, здания или ну их всех в?". Список автобанов и сооружений оказался более чем солидным. Все операции с меню выполняются "на весу". Конструкцию (назвать ее окном не позволяет воспитание) можно свободно двигать в любом направлении (что имеет смысл при разрешениях от 1024x768), а по кнопке Ctrl она исчезает вовсе — чтобы можно было тщательнее прицелиться. Все операции с построенными магазинами и фабриками выполняются точно так же, "на весу", не покидая карты местности. Предложенная разработчиками из JoWooD концепция управления, скажем прямо, непривычна, но... имеет все шансы на благополучное существование.

В ОСТАЛЬНОМ

В остальном IG2 ничем не отличается от большинства "Тайкунов", "Гигантов" и "Магнатов". Ранним утром тысяча девятисотого года игрок в белых штиблетах появляется на центральной улице заштатного города М. Карман парусиновых штанов приятно согревает небольшая, но собственная сумма дензнаков. Город М. между тем страдает от отсутствия транспортных, что называется, коммуникаций. "Шахта по добыче каучука" выпускает лучшую на западном побережье резину и размещает ее у себя на складе. Завод по производству резиновых утят оснащен новейшим оборудованием, позволяющим отливать по сорок утят в день. Однако директор завода превратился в запойного пьяницу, потому что некому доставить сырье — сырой каучук — на склад завода. Центральный магазин города М. каждый день осаждают толпы посетителей. Они требуют только одного — резиновых утят высшего сорта. Однако последний резиновый утенок с некондиционно грустным выражением лица был продан пять лет

Разработчик	
JoWooD Productions	www.jowood.com/en
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Дата релиза	Лето 2002 г.
Объем бета-версии	76 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0.

назад джентльмену в третьем ряду за сорок тысяч долларов. И так далее.

Всего в игре будет около 50 различных способов доставить груз из пункта "А" в пункт "Б": от маленького грузовичка до трансконтинентального морского парома. Между ними — все, что может передвигаться по железным, асфальтовым и грунтовым дорогам, а также по воздуху. Драма состоит в том, что не все транспортные средства будут доступны в начале игры. Вложенные вами дензнаки в развитие инфраструктуры дальнобойных грузовых перевозок между городом М. и городом Н. могут быть полностью потеряны, если спустя десять лет вашему конкуренту удастся наладить полноценное железнодорожное сообщение и предложить интересные цены. В этом случае парк грузовых транспортных средств будет необходимо модернизировать или же полностью поменять.

Впрочем, игра не только и не столько про доставку товаров. В фокусе Industry Giant 2 оказывается вся экономическая цепочка, включая добычу сырья, производство, маркетинг, рекламу и продажу. Список доступных ресурсов не так велик, как в Capitalism 2, однако вполне достаточен, чтобы говорить об игре как о полноценном экономическом симуляторе. Вместе с которым мы откроем новые рынки и совершим свои самые неожиданные открытия. К примеру, изобретем и начнем продавать гамбургеры и скейтборды. Насчет резиновых утят, к сожалению, никакой информации у нас нет.

Обманчиво простой интерфейс управления скрывает широкие возможности для будущих управленцев. К игре можно относиться как к улучшенной версии Transport Tycoon, однако никто не мешает вложить деньги в производство или сеть магазинов. Простой щелчок мыши на любом принадлежащем вам здании открывает такие глубины, что хочется поскорей нажать тот самый Ctrl и сосредоточиться на роскошном прибое.

К сожалению, попытку JoWooD выпустить демо-версию мы засчитать никак не можем. Под видом демо нам подкинули справку о состоянии здоровья. Да, пока что с "Индустриальным гигантом" за номером два все в порядке — ладен собой, обходителен и вроде не дурак. Кстати, если "Руссобит-М" сумеет хорошо локализовать очередной симулятор от JoWooD, наши самые маленькие слушатели получат прекрасную замену англоговорящему "Капитализму".



"Индустриальный гигант" за номером два никто не сможет назвать "ретро". Как минимум, еще лет пять.

Нет, это не встроенный "Морской бой". Просто доставка морем оказалась дешевле, чем строительство пяти ж/д мостов.

Оригинальную игру корили за неуважительное отношение к труду железнодорожников. Трассы сворачивались в колечки и укладывались в коленца. Машинисты в растерянности покидали свои поезда. Похоже, IG2 грешит тем же.

Мнение об игре

"Der IndustrieGigant 2 hat ganz klar das Zeug zum Hit..." – полагает наш коллега из немецкого издания **PC-Action (www.pc-action.de)**, и с ним трудно не согласиться.



Spider—Man: The Movie	82	4
Die Hard: Nakatomi Plaza	86	1,5
Army Men: RTS	88	3,9
Global Operations	90	3,9
Starmageddon	94	2,8
"Иерусалим" (Jerusalem)	96	3,8
Tactical Ops: Assault on Terror	99	4,5
"Рыцари морей"	101	4,1
Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege	104	4,9

ИГРЫ НА ПОДПЕВКАХ

Дорогие друзья! Не удивляйтесь, но мы мужественно решили продолжить "месяц открытых дверей", информацию о котором вы могли прочесть в прошлом .EXE-номере! На сей раз мы не стали приглашать всех желающих в редакцию — потому что накладно (одной муки на блины ушло два центнера) и никаких нервов не хватает. Не сей раз мы поступили иначе!
Методом научного тыка мы выбрали из огромного мешка с посланиями, что приходят в адрес нашей любимой рубрики "Счастливый УЧУ", несколько писем, установили с их авторами личный полюбовный (очень важно!) контакт и передали им для изучения — внимание! — ВСЕ РЕЦЕНЗИИ 6-го номера. С единственной просьбой: по прочтении коротко высказаться о и ЗАДАТЬ ЛЮБИМОМУ АВТОРУ один-два вопроса. Отчет об этой беспрецедентной акции прилагается ниже.

Леонид Б. *(22 года, студент МГТУ им. Баумана, "сейчас, понятно, Москва, а вообще — Гомель, что в Белоруссии")*, **вопрос Александру Вершинину:** Да, компания Piranha Games с громким треском провалила первую компьютерную Брюс-Виллис-игру (**Die Hard: Nakatomi Plaza**), и вы это, как всегда, блестяще аргументировали. После прочтения рецензии мне страшно захотелось немедленно пересмотреть "Крепкий орешек", что я, кстати, и сделал. Раз десятый, наверное. Вопрос: кому из современных девелоперов вы доверили бы производство игры по моему любимому фильму Last Man Standing (с Брюсом Виллисом, конечно)? Какой жанр способен "потянуть" этот замечательный сюжет?

Александр ВЕРШИНИН: Юмор ситуации в повторяющемся из раза в раз шумном провале очередной игры с любимым актером Б.В. Еще во времена Pacman и Space Invaders мне довелось ознакомиться с игрой по первой части "Крепкого орешка" — Die Hard, (Dynamix/Activision, 1989 г.). И, надо отметить, та версия небоскребного ужаса была гораздо более правдоподобной и тактически грамотной. Но неиграбельной. Меня, что бы я ни придумывал, постоянно убивали зловредные террористы. Точно, факт налицо: игры по фильмам с участием Брюса Виллиса заслуживают нашего фирменного клейма "Ъ" ввиду патологической невменяемости.

Кто бы смог потянуть Куросаву? (Ведь Last Man Standing есмь ремейк кинофильма Bodyguard, снятого в 1961 году, как раз между "Великолепной семеркой" и "Сандзюро".) Честно говоря, в голове навязчиво стучит безжанровый вариант в духе Bioforge от Origin. Коей давно уж нет — зато живы разработчики сходного проекта Outcast. Может, французам? Мне вообще симпатична креативность этой нации. Точно знаю, что не отдал бы сюжет на растерзание одаренным математикам и очень скучным людям из id. А так — LucasArts, Blizzard, BioWare. Эти, если возьмутся, обязательно сделают старичку Куросаве, старичку Виллису и даже нам с вами приятно.

Сергей К. *(25 лет, временно безработный, Санкт-Петербург)*, **вопрос Андрею Ому:** Ваше мнение о последнем романе Владимира Сорокина, запахом, словами, цитатами из которого наполнена ваша рецензия на игру **Starmageddon (Project Earth)**? Что для вас этот писатель?

Андрей ОМ: Очень сложно, лаовай. В 80-е, когда я ходил пешком под кухонный стол, Сркн был ведром гноя на голову тогдашнего литистеблишмента и Джеком-потрошителем русской словесности. Шли годы, я начал передвигаться более естественным способом, а Сорокин застыл глыбой ЛЬДА: бил ледяным молотом в одну и ту же точку двадцать лет, в результате чего превратился в автора для не слишком одаренных первокурсников гуманитарных вузов, вспоминать которого в приличном обществе стало как-то вроде уже и моветон.

"Лед" — первый роман Сорокина, в котором нет слов "бридо" и "БОРО" (а также "говнеро", "влипаро" и "прорубоно"). Тем и интересен. Кстати, домашнее задание. Кто скажет мне, не сверяясь со шпаргалками, откуда взялась во "Льду" цифра 23 (23 слова сердца, 23000 ледяных братьев) и сама идея обращения материального мира в космический свет?

Василий С. *(27 лет, веб-мастер, Екатеринбург)*, **вопрос Олегу Хажинскому:** Дорогой Олег! Я очень люблю ваши журнальные работы, но ваша рецензия на **"Рыцарей морей"**, извините, показалась мне апофеозом политкорректности. Это непривычно. Невооруженным глазом видно, что игра у вас НЕ ПОШЛА. Что вы к ней более чем холодны. Однако вместо привычной рецензии-памфлета я вижу нечто "и вашим, и нашим", нечто во всех смыслах высказанное СКВОЗЬ ЗУБЫ. В итоге я так и не понял — хороша эта игра или нет (ну нет в вашей работе авторской позиции!). Тем не менее, видя ваши очевидные журналистские мучения, я склоняюсь ко второму...

Олег ХАЖИНСКИЙ: Видите ли, в чем дело, Василий... Создание игры — труд куда более тяжелый, чем сочинение текстов в популярный журнал. Ты пишешь несколько предложений, которые... перечеркивают многолетний труд многих людей. Ты знаком с игрой несколько дней, но тебе кажется, что ты знаешь о ней все и можешь судить. Но это не так. Да, у тебя свежий незамыленый взгляд и большой опыт, однако это не значит, что ты можешь судить игру на основании поверхностного впечатления. Именно поэтому я всегда беру много времени на то, чтобы изучить игру, о которой буду писать. Я стараюсь разобраться во всех деталях, я связываюсь с разработчиками и задаю им вопросы, прежде чем обрушиваться с критикой. Этот стиль работы, Василий, я выработал в себе не сразу. Легко ворваться в чужой дом с шашкой блестяще выстроенной "рецензии-памфлета" и порубить всех в капусту. Только кому от этого будет хорошо?.. Единственная проблема "Рыцарей морей" состоит в том, что игра пытается, оставаясь в рамках скромного бюджета, поменять жанр. Получается это с трудом, и об этом сказано в тексте. Вместе с тем "Рыцари морей" остаются блестящим военно-морским варгеймом, и об этом в рецензии тоже есть. Теперь вам, Василий, осталось определиться со своими предпочтениями: если вы поклонник военной истории, зачитывались в детстве Станюковичем и любите неторопливые стратегии и варгеймы — игра вам понравится; если же вы пришли из стана фанатов StarCraft и Total Annihilation в поисках "экзотической" RTS, игра вас разочарует. Вот такая у меня, извините, авторская позиция.

Михаил Р. *(17 лет, студент радиотехнического колледжа, Москва)*, **вопрос Николаю Давыдову:** Вы редко пишете для УЧУ, но все равно каким-то чудом сохраняете "писательскую" форму. Я могу спорить с вашей позицией как игрока (что происходит в четырех случаях из пяти), но ваши тексты мне любопытны — какой-то незаданностью, некорпоративностью, свежестью. Ваша рецензия на **Tactical Ops** меня полностью устроила. Но играть в ЭТО я все равно не буду, так как давно и крепко "сижу" на C-S. А теперь вопрос: за что вы его (C-S) так не любите?

Николай ДАВЫДОВ: За дело, разумеется! В C-S: ужасная графика, ужасная физика и ужасный геймплей. (В TO же буквально всё по высшему классу и в особенности — ураганный темп игры, который держит и не отпускает.) Но хуже всего в C-S — её комьюнити. К сожалению, основную массу C-S-игроков составляют никогда не знавшие школы пОдростки, хамы и матерщинники; к тому же примерно 85% их поголовья — злостные читеры. Вы, Михаил, несомненно, являете собой приятное исключение из этого гнусного правила. Но тем самым лишь еще больше его подтверждаете. Не то в TO. В TO в массе своей играют нормальные взрослые люди (например, я), с уважением относящиеся к своим онлайновым коллегам, не позволяющие себе недостойного поведения и бранных слов в чужой адрес.

Николай Н. *(25 лет, математик-программист, Орел)*, **вопрос Михаилу Судакову:** Ваш замечательный рассказ об игре **Spider-Man: The Movie** (наверное, все-таки куплю — зацепили старого аркадника! Так держать!) натолкнул меня вот на какую мысль... Вы, должно быть, знаете, что концерт какой-нибудь рок-звезды обычно предваряет "разогревающее" выступление коллектива более низкого класса, заведомо, по отношению к звезде, второсортного. Так вот, как мне кажется, упомянутая игра находится в том же унизительном положении: цель, с которой ее рожали, — "разогреть" публику перед походом в кинотеатр на одноименный голливудский блокбастер. Не печально ли это, что наши любимые КИ в данном случае рассматриваются как товар в нагрузку? Мое наблюдение: такого рода "игры на подпевках" делаются только из-за денег, а потому в большинстве своем заведомо бездарны. Вам не кажется, что это унижает искусство КИ? Что вы обо всем этом думаете? Как вы считаете, настанет ли время, когда, напротив, выход игры-блокбастера будет сопровождаться "разогревающим" релизом одноименного кинофильма?

Михаил СУДАКОВ: Полностью разделяю вашу позицию, Николай! Интереса ради изучите на досуге список самых кассовых фильмов за всю историю Голливуда (www.boxofficemojo.com) и попытайтесь вспомнить, сколько игр с до боли знакомыми названиями оставили после себя приятные впечатления. Я, признаться, навскидку смог назвать лишь Star Wars: Episode 1 — Racer и еще пару-тройку SW-проектов старой закалки. Основная же масса — бездарные аркады и безвкусные экшены, играть в которые не намного приятнее, чем пересматривать (да и просто смотреть) какой-нибудь Harry Potter или, прости господи, Spider-Man (тут нам с вами, кстати, чудовищно повезло — игра оказалась гораздо симпатичнее своего экранного прототипа).

Знаете, какой фортель выкинула на днях Sony, ободренная неплохими продажами Spider-Man: The Movie (1,5 млн. экземпляров на всех платформах)? Объявила о намерении сопровождать каждую свою картину одноименной игрой, выкачать которую из Сети можно будет точнехонько в день премьеры фильма. Разработчиком "первой ласточки" под названием Men in Black II: Crossfire значится компания WildTangent, которая специализируется на визуальных плагинах к WinAmp и низкобюджетных аркадно-паззловых поделках по 10 у.е. за штуку. Вот что такое настоящее унижение!

Ну а то золотое время, когда одновременно с выходом новой игры от LucasArts будет появляться по пять-шесть штук одноименных фильмов, — оно, Николай, уже не за горами. К примеру, целиком сделанная на компьютере Final Fantasy: The Spirits Within снималась не столько ради получения прибыли (собственно, ее Square и не увидела — в прокате фильм провалился с оглушительным треском), сколько ради популяризации в народе торговой марки Final Fantasy. Попытка не засчитана, но ведь она все-таки была, верно? Впрочем, широкое распространение подобная практика получит не раньше, чем каждая более-менее успешная игра станет облегчать кошельки покупателей на 200-400 млн. долларов, а блокбастеры начнут продаваться 20-30-миллионными тиражами. Ставлю свой именной геймпад на то, что это ожидание не затянется.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

www.universeofheroes.com/game_themovie.html

Аркада



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,7
Сюжет	3,1
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

"Посмотрели фильм – поиграйте в игру". Есть, однако, большая вероятность, что не понравится ни то, ни другое. В кино слишком много пустых диалогов, а в игре порядком недостает атмосферы.

С играми, которые пытаются занять чужое место, в приличном обществе принято обходиться безо всякой нежности. То бишь если на роду Спайдермена написано сигать с небоскреба на небоскреб, с грохотом обрушиваться на врагов с потолка и неустанно бороться со всяческими злокозненными мутантами, то самый заурядный здравый смысл подсказывает разработчику игры "по мотивам" не высовываться и следовать канонам.

ГОРОДСКОЙ СУМАСШЕДШИЙ

Михаил СУДАКОВ

Передача франчайзинга Spider-Man из нежных объятий еще ни разу не пальнувшей в "молоко" Neversoft в чужие руки — пожалуй, самая большая ошибка Activision, которую только можно было совершить. Мулов на переправе не меняют, и раз уж оригинальный Spider-Man, вышедший на ПК в прошлом году, оказался настолько хорош, что заслужил "НВ" от повсеместно обожаемого Game.EXE, то следовало бы оставить разработчиков в покое и дать им возможность в очередной раз показать класс.

Увы, изготовлением Spider-Man: The Movie занялась далеко не самая авангардная команда Treyarch, всю свою жизнь делавшая спортивные симуляторы средней руки, портировавшая игры Neversoft на разные платформы и как-то раз соорудившая новаторский, но навевающий бесконечную скуку уже после третьего уровня Die By The Sword. Думаете, из такого симбиоза могло получиться что-то приличное? Разумеется, могло. Увы, это "что-то" находится исключительно в плоскости графики.

Разработчик	
Treyarch	www.treyarch.com
Издатель	
Activision	www.activision.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 32 Мбайт, 4x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

ОТРАЖЕНИЯ ВЕЗДЕ

Большие зеркальные очки Спайди и не менее зеркальные стекла десятков стройных небоскребов — этих двенадцати слов хватит сполна, чтобы вкратце обрисовать графическую сущность Spider-Man: The Movie. Старый движок Neversoft оказался, по счастью, невостребованным — ему подросла достойная смена в лице поигрывающего мускулами, дальностью прорисовки, детализацией моделей и качеством спецэффектов нового engine'а от Treyarch.

Умом-то понятно, что никаких особенных высот разработчики достичь не пытались — перед ними всего лишь стояла задача отстреляться "на уровне". Но глаза, следящие за скачущим по городу с паутины на паутину Спайди, сигнализируют об обратном. Да, пролетая возле окна произвольного небоскреба (внутри, вероятно, сидят унылые клерки и пишут еженедельные отчеты), пытаешься посмотреть в зеркальное стекло и увидеть там даже не себя — весь город... Вместо этого получаешь лишь абстрактную картинку "под зеркало" и обижаешься ровно на три десятые доли секунды. Потом наступает оттепель — нужный эффект все-таки достигнут.

Подобным же образом изготовлены лужи и прочие водные поверхности: да, здесь вам не E-Racer с отражающими озерцами воды, но кому какое дело? Внимание зрителей приковано к поначалу нелепой (попробуйте надеть на подростка красную ветровку с капюшоном и посмотрите, что получится), но со временем все более и более внушающей уважение фигуре Спайдермена. Мужественное лицо (жестокое, кстати, расхождение с фильмом), отменно прорисованные пальцы рук, фас, профиль — чистейшее кино. Придя домой с просмотра которого, вы непременно захотите увидеть игру именно такой — похожей как две капли воды.

УДАР В ПРЫЖКЕ

Похорошевшая графика косвенно сказалась и на игровом процессе. Я, к примеру, заметил за собой странную привычку по поводу и без использовать прием Web Dome, ибо смотреть на окутывающую Паркера паутину гораздо приятнее, когда она похожа именно на паутину, а не на эскимосский иглу. Web Gloves, правда, откровенно не смотрятся, но зато здесь много комбо и прочих вышибающих дух приемов.

Тут нужно заметить, что изначально Спайди владеет лишь паройтройкой довольно слабеньких и банальных комбинаций, а обогатить его арсенал можно лишь подбирая по ходу игры "золотистую паучью символику" (чем-то похожим, но немного других цветов, наш герой компенсирует запас здоровья и паутины). Словом, если вы по какой-то причине приняли решение игнорировать раскиданные повсюду бо-

Мнения об игре

"На открытом воздухе Spider-Man просто сияет. Большинство игровых проблем практически сходит на нет, когда дело доходит до уличных уровней, и очень странно, что множество эпизодов происходят вовсе не на воздухе. Подозреваю, что раскачивание на паутине может в конечном итоге сильно надоесть, но в любом случае это гораздо веселее, чем бродить по закрытым помещениям", – полагает Стив Баттс (Steve Butts), работающий на сайте **PC IGN (http://pc.ign.com; рейтинг игры: 8/10)**.

"Главные ваши разочарования в Spider-Man: The Movie будут связаны с игровой камерой, которая иногда начинает жить своей жизнью, наплевав на то, какой режим для нее выбран. В пассивном случае камера не закреплена за спиной Спайдермена, так что если вы, к примеру, просто решили пробежаться вниз по коридору или крыше, то обнаружите, что постоянно передвигаете строптивицу так, чтобы она смотрела в направлении движения Спайди", – сетует на действительно паршивую камеру Джанкарло Варанини (Giancarlo Varanini) с сайта **GameSpot PC (www.gamespot.com; рейтинг игры: 7,5/10)**.

"Во внешность Спайдермена явно были вложены большие усилия. Он великолепно смоделирован и анимирован – движения выглядят вполне натуральными. Все вышеперечисленное касается и персонажей суперзлодеев, которые встречаются ему по ходу игры. Жаль, что этого нельзя сказать про рядовых головорезов. Они, конечно, неплохо справляются со своей ролью, но некоторые выглядят совершенно безжизненными (думаю, что дело тут в недостатке детализированных текстур)", – блещет техническими познаниями Ур "Вейдер" Поль (Ure "Vader" Paul), сайт **ActionTrip (www.actiontrip.com; рейтинг игры: 71%)**.

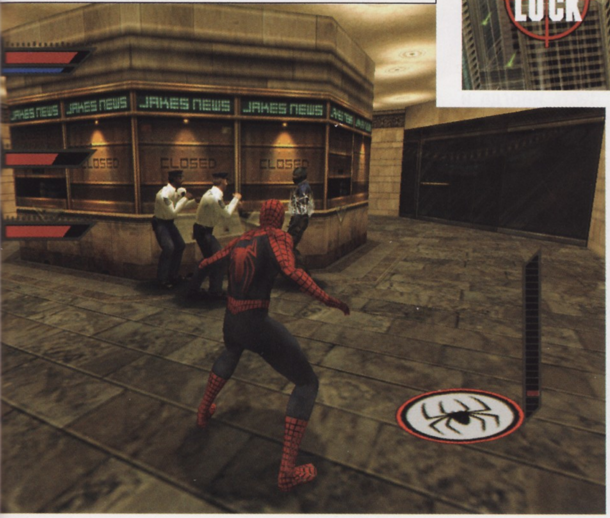


Питер Паркер, не до конца обрядившийся в свой костюм, выглядит по меньшей мере странновато. Парень в красной ветровке и синих джинсах — и это супергерой?



Погодные спецэффекты удались Treyarch не меньше всего остального. Раскачиваться под дождем на паутине весело, хотя и не безопасно. А вдруг молнией ударит?

Вовремя пущенный в грабителя моток паутины — и можно немного отдохнуть. Охранники, которых вообще-то нужно защищать, вполне справятся сами.





Отважные, но глупые бандиты не подозревают, что сейчас Питеру надоест прятаться под куполом и случится большой "шандарах". В общем, все умрут.

нусы, вероятность опростоволоситься во время стычки с очередным боссом начинает потихоньку расти и к финалу увеличивается до весьма внушительных размеров.

Движения Спайдермена, между прочим, свято следуют единожды обретенной в игре от Neversoft стилистике: нереалистично, чуточку смешно, эффектно и, пардон, "комиксово". По-прежнему можно запрыгнуть на врага и попытаться открутить ему голову на манер библиотекаря-орангутана из Незримого университета, можно заехать обеими ногами в лицо, исполняя стойку на руках, или опутать посмевшего достать пистолет подлеца недолговечной паутиной, дабы без суеты подбежать на расстояние прямого контакта и погрозить пальцем.

Сами потасовки, хвала Будде, стали чуть более интересными. Какой-то высоколобый умник из числа сотрудников Treyarch научил негодяев подкрадываться к Спайди большой толпой и незаметно окружать. Вооруженные товарищи при этом стараются прятаться за спинами своих более тупых и мускулистых собратьев, а последние от души потчуют смущенного таким напором паукочеловека отборными тумаками. Тут надо либо быстренько сооружать Web Dome с последующим его подрывом, либо искать такое место, куда неприятель вынужден будет подходить в порядке живой очереди. Какая-никакая, а тактика.



Недобитые в воздухе враги десантируются на крышу и всем скопом получают свое, разлетаясь на шестеренки. Спрашивается, зачем приземлялись?

ШПИОНЫ, КАК ДРУГИЕ

Что реально утомляет, так это прогулки в закрытых помещениях. Господа из Treayarch, похоже, так и не смогли понять, что киношная потасовка между Спайдерменом и Гоблином в горящем домишке, где и пошевелиться-то трудно, — это одно, а получасовое блуждание по унылому складскому помещению в поисках то бандитов, то предохранителя, то черт знает чего еще — совсем другое.

Намерения разработчиков вполне ясны: они хотели сделать еще один Metal Gear Solid. В четырех стенах Спайди тем только и занимается, что ползает по вентиляционным люкам, прячется в тени и совершает прочие недостойные настоящего комиксоида поступки. Но если MGS брал отменным сюжетом и разнообразием заданий, то Spider-Man ничем подобным похвастаться не может, в результате чего только-только попавший в помещение игрок уже начинает мечтать о вольных просторах мегаполиса, вспоминать стройные громадины небоскребов и напевать подслушанную в трейлере к фильму песенку: "I wanna take you on a rollercoaster...".

Да, открытые уровни совершенно сводят с ума. Мало того что раскачивание на паутине само по себе приносит массу удовольствия, а новоприобретенный Спайди прием Web Zip позволяет очутиться в любой видимой точке уровня практически мгновенно — настоящее веселье начинается, когда в небе появляются разного рода враги, мечтающие низвергнуть Паука на заполненные машинами проспекты. Разряженный в синее и красное борец с несправедливостью реагирует адекватно и язвит негодяев паутиной. Чистое, искреннее, первозданное веселье, пусть иногда и вызывающее подозрительно яркие "флэшбэки" (разве мы не гнались за Веномом точно так же, как сейчас гонимся за Гоблином?). Ему бы Карлсоном работать.

ШИЗОФРЕНИЯ

Чего игровой сериал Spider-Man лишился напрочь, так это той незабываемой атмосферы, что била ключом в первой части. Некоторым актерам то ли мало заплатили за участие в озвучании игры, то ли просто не ввели в курс дела, но Тоби Магуайр, к примеру, откровенно мямлит. Куда там новой звезде Голливуда до того безымянного актера, что озвучивал Спайди в Neversoft-проекте, наполняя речь супергероя энергией и бесшабашностью! Старательный Уильям Дефо в роли Зеленого Гоблина рычит и истерически смеется, а "человек за кадром" выдает одну шутку за другой (а чего вы хотели от Брюса Кэмпбелла?), но даже их совместные усилия не способны вытянуть звук на достойный уровень.

Одним словом, Spider-Man: The Movie страдает от классического раздвоения личности. На аверсе — замечательная графика, как будто извиняющаяся за скромный вид своей предшественницы, и исключительно приятные открытые уровни. На реверсе же — обморочные в своей занудности и невзрачности "типашпионские" задания и полнейшее отсутствие — не смейтесь — пресловутой атмосферы. Как-то не возникает желания продолжать игру, когда нет никакой к этому мотивации, а Тоби Магуайр к тому же всем своим голосом показывает, что пора бы и честь знать — съемки Spider-Man 2 на носу.

Наконец, форменным издевательством над игроком может считаться камера. Какие бы настройки вы ни выставляли, бесплотный игровой оператор постарается взять наиболее эффектный, но совершенно бесполезный и нефункциональный ракурс. Иногда банально опускаешь руки, потому что играть становится не то что трудно, а попросту невозможно. Вот вам живой пример: все не попавшие на эти страницы скриншоты, на которых Спайди повернут к игроку лицом, сделаны не красоты ради. Именно ТАК оно и играется — честное паучье.

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

www.sierra.com/games/diehard

Утомительно никакой шутер от первого л.

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	2
Сюжет	0,1
Музыка	2
Звук	4,1
Управление	2,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,5

Заставка посвященного игре сайта - квинтэссенция Nakatomi Plaza. Странное существо с голыми пятками, без лица и с ружьем в одной лапе. Должно быть, спайдермень.
В игре есть оружие, искусственный интеллект и… Боже, мы так и думали: вместе с вы получаете копию оригинального одноименного фильма! Бесплатно! Берите сразу кино, не ошибетесь.

Эссе на тему "Горбатый и могила: работа над ошибками, или Как Скар мечтал стать Брюсом Виллисом (Bruce Willis), но не вышел лицом, голосом и статью". А также:
Не попавшие в финальный кат "Крепкого орешка" откровенные эпизоды, выуженные из режиссерского несгораемого шкапа группой дружественных татей.
Материалистический трактат о пакостях мирового терроризма. Человекообразные обезьяны лондонского зоопарка возмущены поведением голливудских коллег и требуют немедленной сатисфакции.

ЧЕЛОВЕК-НЕВРЕДИМКА

Александр ВЕРШИНИН

— Ты поиграешь со мной в "Нинтендо"?

— Не знаю никого, с кем бы я играла в "Нинтендо" столь охотно.

Информация о доподлинном существовании Die Hard: Nakatomi Plaza (NP) вызывает у любознательных юннатов лишь один недоуменный вопрос: а где, простите, игростаратели коротали уикенды последние четырнадцать лет? Очевидно лишь, что время от времени они возникали на зыбкой поверхности бытия, то закупаясь немотивированно модным пару лет назад движком LithTech, то авторизуя доступ к сценарию боевика Die Hard. Примерное содержание которого помнит, кстати говоря, лишь условная молодежь, цитирующая Брюса Виллиса вместо Александра Блока. Что я по-гусарски, не поморщившись и не закусывая, проделываю у вас на глазах.

YIPPEE-KI-YAY, MOTHERFUCKER!

Выпаренная и кристаллизованная суть удачного боевика с хорошим актером Виллисом выглядит примерно так: перед тем как огреть лоботряса доской для серфинга, скажи что-нибудь смешное. Например, "волна идет". Инициативу зачинателей Nakatomi Plaza сэкономить на найме всамделишного Виллиса (а деньги пропить) можно считать самой идиотской затеей в индустрии — уступающей по отсутствию мыследеятельности, разумеется, лишь решению Microsoft и Intel упразднить PC как игровую платформу и перейти на ежеквартальный апгрейд Xbox.

И вот вам "Крепкий орех": без лица и голоса, но с афроамериканцем в подземной парковке, женой Холли неизвестно где, злоумышленником Гансом, палить в которого до финальной сцены чревато, — и стаей изумительных рукодельных дыр в некогда вполне адекватном сюжете.

Метания NP напоминают знаменитое монтипайтоновское "and now something COMPLETELY different!". Внимательные макаки скриптов копируют сценарные телодвижения: вечеринка на двадцать третьем этаже, sniff-sniff топ-менеджера Элиса, даже отсутствующие ботинки протагониста. "Все как в том забубенном супербоевике, пацаны!" Один не в меру активный Б-Виллис, пара дюжин вооруженных немцев, схватка с каждым из которых — веселье почище новогодних фейерверков. Правда, временами всплывают подлые думки: как можно ползать на спине под столом, кувыркаться и творить прочие виллисовы чудеса с таким дубовым движком и наглухо отмороженным интерфейсом? Электронный герой, спасибо разработчикам игры, вряд ли возьмет призовые места даже на олимпиаде координаторно дезориентированных. Лечь не шмагла. Упасть на спину стреляя с двух рук не шмагла. Ничего блн не шмагла.

Сомнения во вменяемости Nakatomi Plaza блестяще оправдываются.

DO THE MONKEY

Приспичь мне похвалить NP, я бы сказал что-нибудь в духе: "…и в лучших традициях ретро-режиссера Тарантино К. игра из захватывающего шутера превращается в бодрый хоррор". А как еще вы назовете шизофренические сальто новоявленной Die Hard? В течение одной коротенькой миссии вирту-Виллис сообщает с крыши небоскреба (в скриптовой сцене) о захвате оного группой из 20-30 террористов… и затем укладывает как минимум числом в два раза большую орду подонков в попытке вновь оказаться в здании. Бесконечный respawn: можете себе представить явление более несуразное и возмутительное в забетонированной чужим сюжетом игре?!

С этого момента ворота клиники распахиваются настежь. Сегодня и сейчас, полицейский из Нью-Йорка с рацией Motorolla в левой ноздре!

Разработчик	
Piranha Games	www.piranha-games.com
Издатель	
Sierra Entertainment	www.sierra.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

(Играет гимн Соединенных Штатов.) Радиоуправляемая обезьянка Виллис мечется по небоскребу как хорошо раскрученный пропеллер. Наш новый друг по эфирной переписке, ангажированный чернокожий коп из оригинального фильма, становится сущим исчадием ада в руках авторов Nakatomi Plaza:

— Маклейн, что происходит на пятом этаже?

(Виллис, снося сотни голов, несется в указанную локацию.)

— Там слишком горячо, убирайся в безопасное место и отсидись! Спецназ берет все на себя.

(Виллис ползет по вентиляционным трубам тридцать второго этажа.)

— Ты спрятался? Плохо. У нас неприятности в подвальной секции, спецназ попал в засаду. Спаси, сохрани и помилуй!

(Виллис спускается по шахте лифта.)

— Маклейн, что ты там делаешь? Спецназ не знает, как ты выглядишь, тебя могут пристрелить!

(Виллис шныряет по подвалу, ловя зубами пули противоборствующих сторон.)

— Помоги нашим ребятам, сопроводи их по уровню!

(Виллис незадокументированным движением кромсает собственную глотку пилкой для ногтей.)

Бессвязный чахоточный бред.

Помиссионный сценарий, очевидно, лабали несколько мурзилок по старинной школьной системе: пишешь предложение, подворачиваешь бумагу, передаешь другому. В конце все пьют кагор и читают полученную белиберду, наслаждаясь триумфом развитого идиотизма.

А СМЫСЛ?

На последней редакционной летучке было выдвинуто разумное предложение впредь игнорировать построенные на фундаменте LithTech проекты. Растворившаяся во мгле веков фирма Monolith, должно быть, была преоккупирована мыслью навеки подорвать игровой рынок своим уродливым движком — и финансировалась воинственно настроенными обитателями системы Альфа Центавра, не желающими ни за какие коврижки видеть земных поселенцев.

Думаю, LithTech теперь выдают бесплатно, при предъявлении худших в мире кодеров, сценаристов и художников: "Да, ваш дизайн-документ действительно трэшевый, господа! И какие замечательные программисты — мы и не знали, что орангутангов разрешили вывозить из Суматры. Они не кусаются? Жалуетесь только на вошки?" И далее, в сходном ключе.

Die Hard: Nakatomi Plaza не просто еще одна плохая игра. Это образец дурного вкуса. Цифровая жертва на алтаре лености, криворукости и вопиющего непрофессионализма. Бездарриссимо.

Мнение об игре

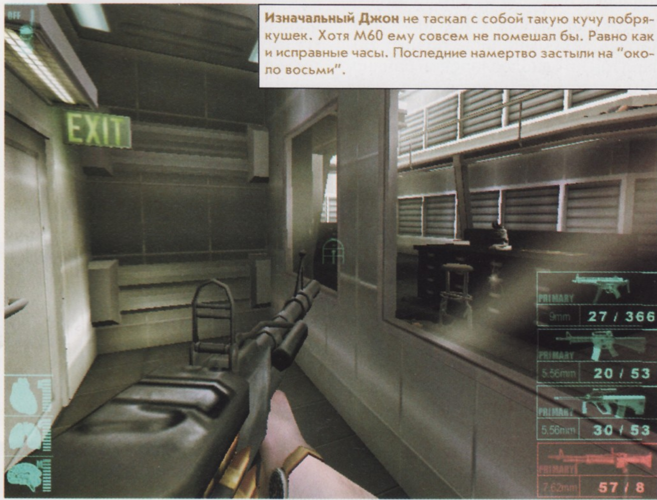
"Террористы в игре звучат как попытки малолеток имперсонифицировать Ганса и Франса в телешоу Saturday Night Live. А голос чистокровного японца Джо Такаги выведен с таким фальшивым азиатским акцентом, что хочется плакать! – справедливо возмущается сотрудник сайта **GameSpot (www.gamespot.com)** Амер Аджами (Amer Ajami). – Только самым закаленным и циничным фанатам "Крепкого орешка" можно посоветовать данное приобретение".



Популярный молодежный термин "зажигаем" означает примерно следующее.



Меньше всего эти парни похожи на немцев. На слабовозрастных поклонников "Оффспринг" — еще куда ни шло.



Изначальный Джон не таскал с собой такую кучу побрякушек. Хотя M60 ему совсем не помешал бы. Равно как и исправные часы. Последние намертво застыли на "около восьми".



Не пугайтесь шофера. Он смотрит вам в лицо, как в объектив, правда? Cheeese.

ARMY MEN: RTS

www.3do.com/armymen/rts



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,3
Сюжет	3
Музыка	4,1
Звук	3,9
Управление	4,6

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Действующая модель неплохой RTS в масштабе 1:72.

Дело обстоит следующим образом: Army Men: RTS (в дальнейшем — AMR) — лучшая работа диких австралийских мущщин Pandemic Studios за всю историю их существования, лучшая на сегодня игра в недовселенной Army Men (только не подумайте, что я в каждую из них играю) и первый пристойный релиз, вышедший в нынешнем тысячелетии под знаменем 3DO.

НЕСКОЛЬКО ЗЕЛЕНЫХ ПАРНЕЙ

Андрей ОМ

Сходное необъяснимое умопомрачение приключилось с вашим обозревателем не далее как минувшими выходными: отложив на минуту мозголомную Illuminatus! Trilogy (вы когда-нибудь задумывались, почему Вашингтон на однодолларовой банкноте так странно улыбается?..), он взял перелистать очередной том похождений "гарипотера". Следующее, что помнит обозреватель, — перевернутая последняя страница, логотип почтенного издательства Bloomsbury, за окном — глубокое утро нового дня, пора уже снова чистить зубы и повязывать галстук.

Иногда приходится узнавать о себе много нового.

GO PLASTIC

Нарочитая пластмассовая игрушечность персонажей и антуража AMR странным образом гармонирует с общей незамысловатостью процесса: это не RTS, это именно что игра в солдатики. Засмотревшись на упавшего на спину и сучащего ногами жука, можно прозевать вражескую атаку и... ничего при этом не потерять. Зеленые коммандос не просто стреляют — они лупят друг в друга адскими световыми росчерками, как Stormtroopers, а от взрывов строений натурально дрожит земля. Насколько я помню, играя в детстве в солдатики, именно так все это себе и представлял.

Очень живые уровни: порхают жуки, бабочки и прочая насекомая сволочь, валяются гигантские скейтборды, на пляже из песка торчат многометровые стройные ноги удачно забытой кем-то из дизайнеров Pandemic Барби. Легковой автомобиль, припаркованный посреди одной из миссий, обладает совершенно непостижимыми габаритами — нам показывают только колеса, остальное теряется в невменяемой, джомолунгмоподобной выси где-то за пределами мира Army Men. Приключения, понимаете, Карика и Вали. С автоматами, базуками и самым красивым RTS-огнеметом последней пятилетки.

AMR, кстати говоря, эксплуатирует еще одну ностальгическую забаву родом из детства, о которой почему-то не принято говорить в таком же умильном тоне, как о солдатиках: один из уровней игры посвящен поджиганию миниатюрными огнеметами домашних муравьев.

KNOWLEDGE VS WISDOM

Есть две вещи, между собой никак не связанные и сочетаемые очень редко, — профессионализм и вменяемость. Ни Pandemic, ни хромоногий сериал Army Men по отдельности ни в первом, ни во втором до сей поры замечены не были. Так вот, AMR — на удивление профессиональная и ОДНОВРЕМЕННО вменяемая игра. О первой характеристике см. выше и ниже, вменяемость же — намного более тонкая материя.

Названия миссий, например, обыгрывают военное кино последних лет пятидесяти: первое же задание носит имя Thin Green Line. Потом, очень колоритны персонажи многочисленных cutscenes: Sarge — вообще вне всякой конкуренции (на консолях бытует его "именная" серия Army Men: Sarge's Heroes), еще очень хорош лысый оператор базуки, который, несмотря на свой ярко-зеленый цвет, без сомнения, является негром и носит огромную неуставную серьгу.

У оберзлодея в совершенно буквальном смысле пуля в голове и личный логотип, эксплуатирующий эту особенность анатомии хозяина.

А, например, таблички, предупреждающие о минных полях, выглядят следующим образом: стрелка и надпись крупными буквами "MINE". Чуть ниже — стрелка, указывающая в противоположном направлении, и мелкая приписка: "Yours".

ЦЕЛЬНОПЛАСТМАССОВАЯ ОБОЛОЧКА

Игра относится к вашему душевному здоровью бережно и почти не вставляет своему владельцу откровенных палок в колеса. Местонахождение цели каждой миссии сразу отмечается на мини-карте огромным жирным крестом. Вынос тяжелых укреплений врага редко занимает больше нескольких секунд (за скоростное исполнение боевых задач, кстати, в AMR принято выдавать медали). Проиграть трудно. Выпестованные гигабайтами удаленных с жесткого диска RTS рефлексы ни за что не запинаются, со свистом гоняя по отполированным рельсам и посылая успокаивающие сигналы центрам удовольствия. Все, мол, нормально, пацаны.

Разработчик
Pandemic Studios www.pandemicstudios.com
Издатель
3DO www.3do.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 96 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM.

Дополнительная информация
310 Мбайт на жестком диске.

Или вот интерфейс. При первом же признаке нашего недовольства он прячется по углам, высовывая оттуда функции, жизнь без которых является совершенно немыслимой: например, быстрый прыжок по “пробелу” к месту последней стычки. Камера наотрез запрещает себя вращать, в результате чего мы не теряем контроль над ситуацией ни на секунду и постоянно наблюдаем все в максимально выгодном ракурсе, — непривычное ощущение!

Pandemic, кажется, пошел на пользу контракт на изготовление небольшой уютной игры, не требующей от своих создателей ничего, кроме минимальной аккуратности и заточенности рук под какой-нибудь приличный предмет. AMR в результате похожа на не слишком умного ребенка из приличной семьи: туповата (нет, например, формаций, зато есть отвратительный pathfinding) и пускает иногда на пол тягучие слюни, но причесана на пробор, шустро бегает пешком под стол и исправно декламирует умиленным гостям наизусть “влесуродиласьёлочку”.

P.S. Вашингтон на банкноте улыбается так странно просто потому, что на самом деле это никакой не Вашингтон. Подробности — в ближайших номерах Game.EXE.

Говорят разработчики

Исполнительный продюсер 3DO **Келли Тернер (Kelly Turner)** откровенничает в интервью редактору сайта **HomeLan Fed (www.homelanfed.com)**: “Когда мы анонсировали самую первую Army Men в 1997 году, многие были смущены внешним видом игры: выглядела она как чистой воды RTS, являясь при том абсолютным action – даже управление осуществлялось курсорными клавишами. Поэтому, решая, куда следует двигаться торговой марке, мы попытались исправить свой пятилетней давности маркетинговый просчет”.

Поначалу не веришь в то, что камеру нельзя повернуть. Сцену героического прорыва через дыру в заборе на соседний дачный участок хочется рассмотреть с разных ракурсов.



Тактические группы теперь можно назначать без участия клавиши Ctrl — для этого в интерфейсе есть специальные кнопки.



На месте поруганных зданий и солдат остаются горки оплавленной пластмассы — их следует утилизовывать.





Серьезные неприятности на кухне доставляют даже не вражеские солдатики, а агрессивно настроенные тараканы.

GLOBAL OPERATIONS

www.globalopsgame.com

Командный тактический шутер



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,4
Сюжет	0,1
Музыка	2
Звук	4,9
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Многопользовательский тактический шутер, очень серьезный и талантливый, с итоговым рейтингом в 4,5 балла и медалью "Наш выбор" от МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ версии журнала Game.EXE.
При этом весьма и весьма посредственный шутер для сольной игры.

Темп эволюции "киберспорта" вызывает у меня глубокое отвращение. Еще вчера самая лучшая командная игра на планете представляла собой натуральную амебу, что делилась на две половины и упоенно воевала сама с собой. Нынче под микроскопом очутился существенно более сложный организм. Вывели его компании Barking Dog Studios и Crave Entertainment при ненавязчивом посредничестве со стороны Electronic Arts. Результат: в Global Operations (GO) уже почти можно играть в однопользовательском режиме. Возмутительно.

МЕЧТА ИДИОТА

Фраг СИБИРСКИЙ

Игра отнюдь не утратила древней возможности члениться: распадаться на двенадцать апостолов в сияющих доспехах и двенадцать рогатых и дышащих огнем террористов. В каждой из ее географических локаций царит всеобщее равенство и истинно спортивный дух соревнования — столкновение с превосходящими силами противника Barking Dog, Crave и уж тем более Electronic Arts не может присниться и в самом страшном сне. Двадцать восемь специальных и столько же террористических подразделений Global Ops являются убежденными сторонниками чистейшей воды fair play. Они выходят на матч в равных составах, не добивают раненых, на время оказания медпомощи прекращают стрельбу. Когда травмированные бойцы пристегиваются к носилкам и отправляются за боковую линию, веселье возобновляется.

ВФЧТИМА ПРОТИВ

Все хорошо и близко нам знакомо. Подрывы плотин, захват заложников и освобождение политических заключенных, защита наркобаронов, развлечения с сухогрузами и нервно-паралитическими газами, прочие забавы боевых групп с заковыристыми названиями протекают в специально отведенных для этого местах от Перу до Шри-Ланки. Хорошая организация и поддержка спонсоров — оружейных заводов — позволяют соревнующимся командам уложиться в жесткие временные рамки, рекомендованные правилами ВФЧТиМА (Всемирной федерации честного террора и мирного анархизма). Экзотический движок LithTech 2.5 гарантирует всей акции налет куртуазности, а щедрая доза натурализма защищает GO от обвинений в лакировке террористической действительности. Так неспешно и в таких жутких корчах на холодной балабановской или горячей мексиканской земле вы еще не подыхали...

Мир счастлив. Ведь Global Operations изготовлена по омерзительному шаблону C-S с упорством, достойным куда лучшего применения. В моделирование оружия, запись звуков стрельбы, взвода и перезарядки, доводку баллистики и разработку системы анатомического учета входных и выходных отверстий вложено столько времени и сил, что хватило бы на все семейство игр торговой марки "Tom Clancy" и еще осталось бы на Operation Flashpoint. Наша Global Ops, чтоб вы знали, — самая высокобюджетная из всех "киберспортивных" игр, и первый камень в ее фундамент был заложен еще в те времена, когда о Counter-Strike знал лишь узкий круг избранных. И этот командный тактический шутер делали фанатики.

Такая игра — и сделана не русскими?! Трудно, в самом деле, поверить. Учет калибра пули и полезных характеристик материала при прорисовке пулевых отверстий? Имеется! Меткость выстрела, зависящая от доброго десятка параметров? Проверьте! Индивидуальная работа с каждой деталью брони и амуниции? Всегда пожалуйста! Обездвиживающие попадания и расчет кровопотери исходя из глубины и характера раны? Зачем спрашивать!

В GO имеется абсолютно все, что вы мечтали увидеть в игре "про спецназ", но боялись упомянуть в письме к разработчику. Восемь моделей пистолетов с развитой системой апгрейдов. Самый невинный SP-2340 дозволено превратить в невообразимого монстра посредством навешивания лазерного прицела, глушителя, подствольного фонарика и установки удлиненной обоймы. А прикрутив оптический прицел к огромному револьверу "Анаконда" калибра 0.44 "магнум", вы сможете поиграть в Гумунгуса, Повелителя Пустошей, из кинофильма "Дорожный воин". Двадцать четыре разновидности иных видов оружия во главе с потрясающе исполненными и признающими модификации пулеметами. Вы посетите Перу, Уганду и Колумбию — экскурсии проводятся в противогазах, с приборами ночного видения и инфракрасными биноклями. Не говорю уж об аутентичных куртках российских военнослужащих и зеленых головных повязках их противников в холодных горах второй миссии.

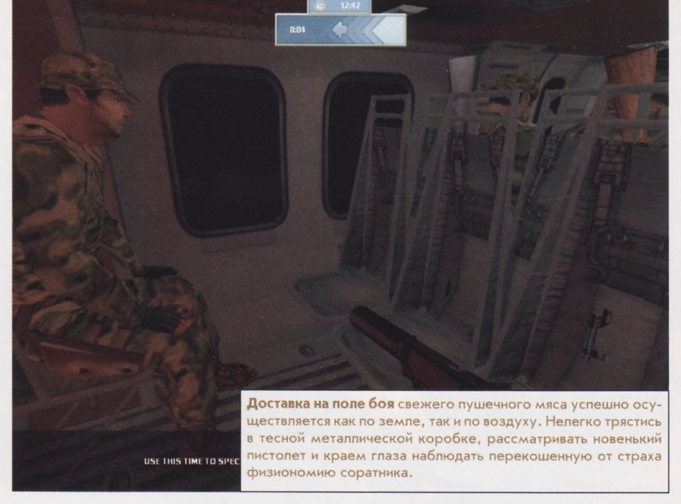
Достойны сложения песен и эффекты отравления газом да контузии, механизм обезвреживания бомб и институт работников медицинской службы, прибытия которых вы будете очень и очень ждать, медленно истекая кровью под аккомпанемент гулкой, до жути реальной пальбы где-нибудь в Эфиопии или Сомали, на жаркой улочке с чахлыми пальмами. В Global Ops красиво взрываются автомобили и разлетаются цветоч-

Разработчик	
Barking Dog Studios	www.barkingdogstudios.com
Издатели	
Crave Entertainment	www.cravegames.com
Electronic Arts	www.ea.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.





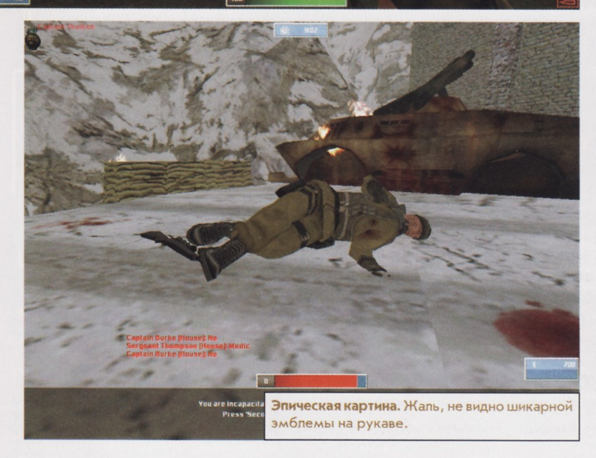
Доставка на поле боя свежего пушечного мяса успешно осуществляется как по земле, так и по воздуху. Нелегко трястись в тесной металлической коробке, рассматривать новенький пистолет и краем глаза наблюдать перекошенную от страха физиономию соратника.

Особенно удался дизайнерам Barking Dog уровень на сухогрузе в Южнокорейском море. Ну и что, что мы это море и этот проклятый сухогруз уже сто пятьдесят раз видели? Красиво же.



Водопады Шри-Ланки — дикая роскошь, без всяких вопросов. Даже и воевать не хочется. Между прочим, точки высадки в GO "плавающие", какие были еще в assault-режиме Unreal Tournament. Стоит убрать зенитные орудия — и высаживаться мы будем уже за водопадами.





Эпическая картина. Жаль, не видно шикарной эмблемы на рукаве.



"Black Hawk Down! Repeat: Black Hawk Down!" Где ты, мой "Оскар" за операторскую работу?

Мнения об игре

"Поймите меня правильно. Я тихий пользователь, поклонник Rainbow Six. Поэтому единственной эмоцией, что я вынес из первого просмотра брутального, свирепого, гипердинамичного Global Ops, был ШОК. Никакого планирования, свободное падение в океан оружия и разных спецподразделений", – вот какое впечатление производит GO на неподготовленный разум Ато Грайса (Ato Grice) с сайта **Next Level Gaming (www.nlgaming.com)**. Общий рейтинг игры: 5 баллов из 6. Наука, правда, утверждает, что шок – не эмоция, а состояние...

"Очень сильный момент Global Ops – наличие неимоверного числа подразделений, что в свою очередь означает дикое количество оружия, скинов и вообще веселья. Это, а также своеобразный подход разработчиков да леденящая натуральность боевых сцен GO, позволяют мне предположить, что именно сей шутер заменит Counter-Strike", – сообщает Белый Паладин (White Paladin) с тропического сайта **Khabal Gaming (http://khabal.com)**. Рейтинг игры: 9/10.

ные горшки, там в небе реют убедительные вертолеты, а у точек выброса деловито снуют бронетранспортеры. Это с очень, очень, очень большим мастерством сделанная игра, и все те восторги, которые она вызвала и вызовет еще у западных коллег (причем далеко не только на узкоспециализированных сайтах), обоснованы и лично мне глубоко понятны.

ЦВЕТНЫЕ ПРОВОДА

Картинке Global Ops далеко до совершенства Tactical Ops, уровни и модели персонажей несколько грубоваты. Зато в GO отрисован каждый элемент снаряжения, честно меняются не только винтовки в руках, но и пистолеты в кобурах, дробовики за спиной, гранаты на поясе и даже содержимое ножен на бедрах. Эта же грубоватость присуща и физике: здесь жертвуют изяществом ради точности. По крайней мере бойцы твердо стоят на земле. Ходят по ней, а не скользят, как в TO. Телодвижения подстреленного в пах насыщены и эмоциональны. И, обратите внимание, насколько в GO корректно выполнено все, что связано с перемещением бесхозного оружия. Когда в разгар перестрелки, оставшись без патронов, ты шаришь в поисках лишнего USP-45, не сводя глаз с противника, курсор срабатывает как раз на расстоянии вытянутой руки. И я обязан вернуться к вопросу оружейной аутентичности: в обойме поднятого пистолета окажется именно столько патронов, сколько не успел растратить прежний владелец; не требуется картинно передергивать затвор или снимать оружие с предохранителя, зато, убирая пистолет в кобуру, придется потратить драгоценные доли секунды на то, чтобы как минимум снять его с боевого взвода.

Если вам вдруг взбрела в голову дикая идея перезарядить в боевых условиях пулемет, то можете смело распрощаться с любыми другими осмысленными действиями на ближайшие пять минут. Пара умелых перчаток проделает массу хитрых операций, тренированными движениями на четверть разберет агрегат, сменит расширенный магазин и соберет все устройство обратно, а вы будете наблюдать за процессом, отвесив челюсть. Похоже на сборку-разборку бытовой мясорубки.

Или возьмем, к примеру, детальные манипуляции с бомбами. На правой стороне взрывного устройства, исполненного с большим знанием дела, вы увидите маленький вольтметр с тремя цветными огоньками. Постепенно замеры напряжения выбьют два из трех цветов: оставшийся и есть цвет рекомендованного к терзанию кусачками провода. Но вот САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ: если время серьезно поджимает, вы можете перекусить один из проводов наугад и тем самым заработать незабываемые ощущения. Убедительно смотрятся даже инфракрасные бинокли, слабое место всех тактических шутеров (многие предпочитают им демократичные фотоусилители). Основная тактика в GO для Квебека, к примеру, — раскидывание по самолетным ангарам затемняющих гранат и атака сквозь дым. Если такие фокусы удаются, это многое говорит о качестве инфракрасных бинокуляров.

Без особого труда можно отыскать еще столько же отличных находок и приятных мелочей, естественных настолько, что их попросту не замечаешь. В тактических шутерах давно напрашивались подобные штуки, но только Barking Dog хватило серьезности и занудства охватить ВСЕ пожелания игроков в одном томе с золотым тиснением. За пазухой у Global Ops имеется все, о чем только можно мечтать. После GO делать командные тактические шутеры незачем. И это главное достоинство игры. Потому что в качестве однопользовательского развлечения Global Operations, мягко говоря, оставляет отчаянно желать лучшего.

ЖАЛОБЫ ОДИНОКОГО ВОЛКА

Счастье, что он хотя бы здесь есть — и это само по себе выделяет GO на фоне других командных шутеров, у которых наблюдается серьезный дефицит single-режимов. Но в полной мере профессионального заболевания разработчики не смогли избежать. Однопользовательский Global Ops убог и дистрофичен. Он явно прицеплен на скрепку в ночь перед сдачей игры в печать и начисто игнорируется пышным хвостом патчей GO. Патчам бы тысячу и одну неполадку многопользовательского зацепить, куда уж тут одиночному...

Нет сюжета. Ладно, я простил бы это, если бы в Barking Dog удосужились хотя бы перелицевать цели миссий. ИИ с легкостью уступает одни задания и просто с убийственной легкостью — другие. Несерьезно это. Отсутствуют и персонажи. Я бы смирился, если б мне подарили хотя бы индивидуальную статистику по окончании сражения. Имею я право знать, скольких убил в спину, а скольких просто в затылок, в конце-то концов?

Идем дальше. И без того не слишком развитая стратегическая сторона GO однопользовательским режимом полностью убивается. Отдаем зычные приказы стаду своенравных напарников? Не смешите меня. Анемичные тактические хитрости мультиплейера в сингле вообще сводятся к выбиванию из снайперской винтовки не очень критичных для продолжения жизни органов какого-то бедняги и последующему методичному отстрелу спешащих к нему на помощь эскулапов. Если бы я писал тактическое руководство по Global Ops, размером оно оказалось бы как раз с этот не самый большой в тексте абзац. Так, дорогие мои "гавкающие собаки", не делают.

И все же многоплановый GO — живой, настоящий шутер, наделенный значительной притягательной силой. Даже с поправкой на картонность сингла вырваться из поля Global Operations оказалось очень непросто. Назойливая игра коварно выработала к себе привыкание и наотрез отказывалась примириться с рейтингом одиночной интересности в три целых и девять десятых балла. В многопользовательской же среде GO с треском выходит на полную мощность, даром что этот нехитрый процесс требует наличия выделенного сервера — роскошь, которую может себе позволить не каждое содружество из двадцати четырех или менее пользователей. И тогда, в оседлавших голову наушниках и с микрофоном голосовой связи под подбородком, становится ясно, для чего эти тактические шутеры вообще были придуманы.

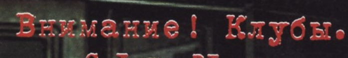
NEW WORLD ORDER

New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



С 1 по 31 мая действует специальное предложение на приобретение лицензии на данную игру.





P3i PROJECT THREE INTERACTIVE

Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место B2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29 маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Ухта
ул. Чибьюская, 1,
«Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

STARMAGEDDON (она же Project Earth, она же, в далеком прошлом, Genocide)

www.dreamcatchergames.com/projectearth/projectearth.html

Клон Homeworld



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	2,1
Музыка	4,7
Звук	3,2
Управление	1,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,8

Бледный, хромой, страдающий слабоумием и раздвоением (иногда – растроением) личности младший братец Homeworld.

Практика показывает, что желать нужно весь мир, никак не меньше, — тогда рано или поздно вы непременно получите как минимум половину. У меня для вас новость: максимализм — не детская болезнь вроде диатеза или прыщей, а основная отличительная черта доминантной разумной формы жизни. Глаз в верхней части пирамиды эволюции.

МЯСНАЯ МАШИНА

Андрей ОМ

Вот, например, Starmageddon (в Североамериканских Штатах известен также под псевдонимом Project Earth) — игра, визуально (и по многим другим параметрам) идентичная Homeworld. Различия неуловимы, находятся глубоко в области иррационального и очень напоминают популярный гэг про фальшивые елочные игрушки: внешне такие же, но НЕ РАДУЮТ. Если Алекс Гарден (Alex Garden) с размаху хреначил по вашей впалой груди ледяным молотом, дробя кости, сминая ребра, заставляя ГОВОРИТЬ СЕРДЦЕМ, то разработчики Starmageddon (далее SPE) только смущенно хихикают, тупо переглядываются и не знают, куда деть руки. Зачем, спрашивается, нужна игра, сделанная не кровью? Игра, за которую не хочется предстать перед трибуналом?! Lemon Interactive, выпустившая перед SPE единственную игру (Gilbert Goodmate & The Mushroom of Phungoria, да и та — рисованная адвенчура), отводит глаза и пускает слюни.

ЗАСТЕНЧИВЫЕ ПОРНОГРАФЫ

...ну, во-первых, SPE очень непроста в управлении. Рефлексы, приобретенные за годы поклонения Homeworld, ржавым бронепоездом простаивают на запасном пути — здесь все по-другому. Пытаясь максимально отличаться от, игра только для управления камерой использует с полдюжины клавиш и столько же изощренных клавиатурно-мышиных комбинаций. Не вдаваясь в особые подробности, заметим, что хуже всего чувствует себя навигация в трехмерном пространстве (т.е. космосе): вы просто не знаете, куда в следующую секунду направится ваш корабль. Это, безусловно, придает забаве некоторую пикантную непредсказуемость и остроту, но важно знать, что сохраняться посреди миссий SPE строго запрещено — неизменная особая примета Игр Определенного Сорта.

Потом, конечно, тактика. Она непритязательна: любой, даже самый невзрачный юнит, собранный в стадо количеством более двадцати голов, не оставляет вражескому тяжелоукрепленному материнскому кораблю ни единого шанса.

Хоть ты тресни.

Вот так, наверное, чувствует себя скульптор, который изо дня в день пытается изваять Венеру Милосскую, а получается неизменно ночная ваза.

НРЗБ

Здесь могла бы помочь внешняя привлекательность — так, например, я провожу в среднем по сорок минут в день (в выходные — по часу) за созерцанием скриншотов будущей игры Imperium Galactica III: в них вибрирует LЁD с неземной кристаллической решеткой, дрожит незнакомый космос, гулко бьется невидимое внутреннее сердце. "Стоим в братском круге и переходим в свет", как сказал бы на моем месте web-мастер Анатолий Омо.

SPE по сравнению с IG3 (и даже с трехлетней давности HW!) выглядит покойным дедушкой из Моршанска. Модели судов бывают трех видов: примитивные, срисованные из HW (эти самые приличные) и с отчетливой фрейдистской подоплекой — достаточно сказать, что сборщики полезных ископаемых влетают родительскому кораблю непосредственно в задницу.

Или вот взрывы. Подбив что-то особо крупное, мы инстинктивно зажмуриваемся и отворачиваемся от экрана — организм бережет сетчатку. Вотще: на экране почти ничего не происходит. Легкий неприличный звук, букетик сомнительных огоньков — и мы должны чувствовать себя победителями?!

Для сколько-нибудь эффективного управления боевыми действиями камеру приходится отводить от побоища максимально далеко — так, что мы видим только стайку синих единичек (именно так принято называть тактические группы), ползающих вокруг висящего в пустоте слова "Moloch" (на эту кличку отзываются флагманские корабли соперников). Зачем, спрашивается, вообще нужны высокодетализированные полигональные модели? Забудьте о том, что порядковые номера GeForce'ов скачут вперед подобно стрелке спятившего секундомера, сорвите с себя докучливую одежду и прекратите истязаться бритьем — от этого режешься и приходится тратиться на дорогие афтершейвы.

ТОЧКА КИПЕНИЯ

Флагманская feature игры обернулась ее же главным кошмаром. В

Разработчик
Lemon Interactive (он же We Open Eyes)
www.lemon-interactive.com

Издатель (в США)
Dreamcatcher Interactive
www.dreamcatchergames.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, 4x CD-ROM, DirectX 8.0+.

Дополнительная информация
500 Мбайт на жестком диске.

Говорят разработчики

Директор проекта **Адриан Чмиларц (Adrian Chmielarz)** в интервью коллективу сайта **Blue Monday (www.bluemonday.cc)**: "Для нас большая честь заслужить сравнение с такой превосходной игрой, как Homeworld… Но мы, вообще говоря, шагнули далеко вперед. Больше всего в интерфейсе управления HW меня смущала привязка камеры к кораблям и невозможность свободно перемещать ее в космосе – в нашем творении это будет исправлено!"

теории это выглядит следующим образом: сюжет (вполне, кстати сказать, лукьяненковского типа — ну почему, скажите мне, сценарии игр "про космос" обычно пишут пафосные графоманы с рудиментарным словарным запасом?!) разбрасывает троих наших героев по разным галактическим углам, где они ОДНОВРЕМЕННО ведут боевые действия.

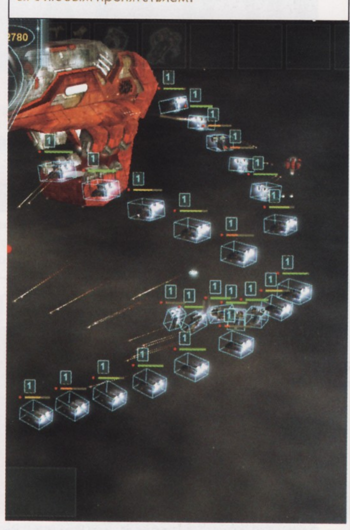
Ну что вам рассказать про Сахалин? Идея была безумной с самого начала, поэтому провал ее реализации не выглядит недетским сюрпризом. (Читатель ждет уж рифмы "ужас"...) Можете быть уверены, что, пока вы улаживаете дела одного из персонажей, второй без предупреждения гибнет на другом конце вселенной. Не извольте сомневаться, что в ту самую секунду, когда флот одного из героев победоносно развернется на финальный заход над базой противника, экран драматически померкнет и покажет вам надпись "Defeat" — это привет от нашего далекого друга, тупоголовой мясной куклы, не умеющей без нашего присмотра даже организовать оборону своего mothership'а.

Все ли помнят, что в таких случаях миссию предписывается начинать сначала?

Мнение об игре

Рецензент сайта **PC IGN (http://pc.ign.com)** Дэн Адамс (Dan Adams) отмечает: "В игре две играбельные расы – Humans и Daemons, чьи методы ресурсодобычи, типы кораблей и дерево исследований изрядно похожи друг на друга (Дэн имеет в виду, что они полностью идентичны. – **А.О.**). Любопытно, что земные корабли заимствуют имена из греческой мифологии, тогда как для Daemons источником вдохновения является, видимо, Ветхий Завет: см. Succubus, Behemoth и т.п. Третья, неиграбельная, раса – Vitechy – и вовсе пользуется японскими словами…"

В некоторых ракурсах игра очень похожа на старшего брата, правда?



За жирными рамками модели судов разглядеть трудно, да и не нужно: летающие цифры "1" в нужном количестве моментально расправляются с любым препятствием.



Кто-нибудь объяснит мне, почему корабли Daemons покрашены, подобно пожарным машинам, в кумачовый цвет и обладают декоративными зубищами?



Иногда, впрочем, игра умеет произвести впечатление даже на жестокосердных давильщиков из журнала Game.EXE.

"ИЕРУСАЛИМ" (JERUSALEM)

http://jerusalem.cryogame.com/index.htm

Квест

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,2
Сюжет	3,6
Музыка	4,3
Звук	4
Управление	пиксель-хантинг

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,8

Не то чтобы неудачный, а просто неинтересный квест от Arxel Tribe прошлогоднего образца. Квест, опоздавший к лету и раздаче, усилиями европейского издателя нагруженный ненужной энциклопедичностью и назойливо тычущий всем в нос своей эрудицией.

Первая часть трилогии об Адриане Блейке оказалась "Помпеей" — самой скучной игрой от Arxel Tribe, разработанной под диктатом Cryo Interactive и выпущенной нашим изданием из поля зрения по причине общей ущербности. Безымянная третья пока лишь маячит на горизонте. Скорее всего, для нее Cryo придется подыскать нового девелопера, а то и вовсе тряхнуть стариной и взяться за разработку самостоятельно. Как ни странно, вторая серия — "Иерусалим" — также на совести ATribe. Как это возможно?

ДОГМА

Маша АРИМАНОВА

На самом деле "Иерусалим" — довольно древний квест, разработанный чуть ли не параллельно с "Помпеей". В Arxel Tribe любят такие штучки. Так что и сценарий написан обожаемым Стивеном Карьором (Stephen Carriore), и архитектура совершенно потрясающая, и даже музыкальное сопровождение традиционно сильное.

Имеются лишь две беды. Первая: из-за своей пустынной тематики "Иерусалим" неминуемо оставляет впечатление серии набросков к гениальной и ослепительной дилогии "Пророк и убийца". И вторая: разругавшись с Arxel, издатель — Cryo — отложил релиз и самым серьезным образом подогнал "Иерусалим" под свои вкусы. Диалоги писал привлеченный Cryo автор, к игре в спешном порядке прикручена полновесная энциклопедия, и вообще над золотыми куполами самого знаменитого города в человеческой истории царит гадкий просветительский дух.

Разработчик	
Arxel Tribe	www.arxeltribe.com/news
Издатель в Европе	
Cryo Interactive	www.cryo-interactve.com
Издатели в России	
Nival Interactive	www.nival.com
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования

Windows 95/98/2K, Pentium 200 MMX (рек. Pentium III 450), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта, 8x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.

Во вторую "Помпею" квест тем не менее не превратился, но в том целиком заслуга уже порядком заматеревшей на момент создания "Иерусалима" ATribe.

Как можно было догадаться, "Иерусалим" серьезно интересуется вопросами религии. И в результате всех предрелизных пертурбаций квест имеет такой же морализаторский характер, как сто четырнадцать сур Корана, требует столь же мучительного пиксель-хантинга, как Ветхий, и так же часто противоречит сам себе, как Новый Завет. При этом, скажем, нарисованная несколькими линиями на песке история "Пророка" выворачивает душу наизнанку и обладает просто общечеловеческой ценностью, а тщательно проартикулированные и подкрепленные документально постулаты "Иерусалима" производят впечатление тяжеловесной пародии.

ИМЯ РОЗЫ ПУСТЫНИ

Основной сюжетный посыл "Иерусалима" не имеет отношения к предыдущей части "трилогии" и, в общем-то, гениален. Карьор ловко обошел все клише жанра исторических квестов: герой, утративший в процессе бесконечных путешествий во времени личные воспоминания, не попадает в городскую темницу, равно как и не приходит в себя в доме добрых людей либо в лагере разбойников. Вместо этого после короткой стычки с кочевниками геолог-полиглот Адриан Блейк зачисляется помощником мудреца Оздемира, турецкого чиновника по особым поручениями. Естественно, Оздемир представляет собой ярко выраженную восточную версию Шерлока Холмса, Вильгельма Баскервильского, Фандорина и прочих представителей трудовой династии расследователей. Ведь правда же, вы всегда мечтали побыть прислугой за всё в тени великого сыщика?

К сожалению, в дальнейшем Оздемир оказывается едва ли не самой статичной и бестолковой фигурой во всем запутанном деле, в котором вращаются безумный пророк, дочь губернатора города и тот самый кинжал, которым один библейский персонаж едва не прикончил другого библейского персонажа. Сюжет и Блейк фокусируются на хитросплетении религий в Иерусалиме, где бок о бок тихо-мирно уживаются иудеи, мусульмане и христиане. Стремясь разжевать неоригинальные мысли о едином происхождении веры и родстве креста, звезды и полумесяца, стоящие за "Иерусалимом" писатели (мне кажется, в этом все же заслуга автора из Cryo) ненароком начинают пропагандировать не менее революционные и безответственные идеи, чем Кевин Смит в своей знаменитой "Догме" или Павич в "Хазарском словаре".

До уровня чернокожего Христа "Иерусалим" все же не возносится, но веселых моментов в этом якобы образовательном квесте



Смертельные кочевники крадутся с ночным шипением, как выразились бы создатели мультфильма Monsters, Inc.

Оздемир, местный действительный статский во всей красе. И в тюрьму Адриан Блейк все-таки угодит. Только в качестве следователя, а не заключенного. Неплохой поворот для квеста.





Одна из ловушек в доме Хайата. Ждите еще здоровенной бутыли со скорпионами. Чтобы избавиться от них, придется весьма нетривиально использовать кузнечные меха.



Архитипический для игры Arxel Tribe слайд. Двое сидят у костра, рассуждают о вере, небе, пустыне и звездах. Им некуда торопиться.

Нет, это не "Звездные войны".



Великолепная тройка матерых служителей Господа готова противостоять силам зла.





хватает. К примеру, поминаемые героями с поводом и без популярные пророки предстают перед слушателями этаким сборищем грубоватых ковбоев. Чего стоит хотя бы байка о Моисее, Аврааме, Иисусе и Мохаммеде! Да и все остальные задорные притчи.

А от описания процесса зарождения евреев и арабов мурашки побежали по коже даже у видавшей виды и не так чтобы очень политкорректной меня. Обильно цитируются Тора, Коран, Евангелия, но опять же невозмутимое низведение смысла каждого Писания к единственному слову может вызвать протест не только у ортодоксов. При этом ни в Arxel Tribe, ни в Cryo никто не подумал о вывешивании буферных табличек насчет здорового чувства юмора Господа Бога и путей происхождения утконосов. Если бы хоть кто-нибудь играл в адвенчуры, разработанные Arxel Tribe и изданные Cryo Interactive, вокруг "Иерусалима" неминуемо разгорелся бы кошмарный скандал.

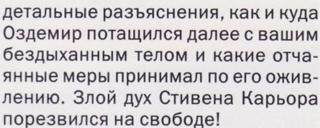
В целом же литературную основу "Иерусалима" я охарактеризую так: великолепно задумано, беззубо воплощено. Заканчивается дело по сути пшиком. А ведь даже из эпизода с появлением знаков перед мечетью, медресе и христианским храмом любой гениальный итальянский режиссер сделал бы шедевр. Да еще это кошмарное, мозгодробящее растолковывание... Потерявшему память герою не вручат разве что инструкции по эксплуатации молитвенного коврика.

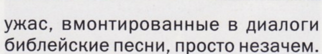
ЖДУТ ЖЕСТОКИЕ БОИ

Как ни парадоксально, по мере истончения сюжетной линии в "Иерусалиме" набирает силу линия квестовая. Всего в игре то ли четыре, то ли пять многоступенчатых загадок: больших, оригинальных, настоящих, как в "Фаусте". Смертельные ловушки (одна из которых, кстати, была вовсе не смертельна, но Блейк утверждает иное) в доме безумца Хайата изумительны. Здорово поддерживают дух черной антиклерикальной комедии детальные разъяснения, как и куда Оздемир потащился далее с вашим бездыханным телом и какие отчаянные меры принимал по его оживлению. Злой дух Стивена Карьора порезвился на свободе!









А вместо обычной для Arxel Tribe обморочной концовки — ураганная финальная сцена, в которой представители трех религий сообща преодолевают испытания, понадерганные из разных Писаний, переведенные на квестовый язык и скрещенные с западнями из фильмов про Индиану Джонса. Играется на одном дыхании. Нашлось место и для непременной мини-игры на скорость кликания курсором, и даже для невообразимо дикого арабского варианта SimCity. Оформлено, между прочим, все гораздо аккуратнее, чем в огненных адвенчурах Arxel.

Вот огня-то "Иерусалиму" отчаянно не хватает. Потеряв детективный сюжет, играть в квест и выслушивать бесконечные слезоточивые иеремиады, рифмовки и даже, о ужас, вмонтированные в диалоги библейские песни, просто незачем.

Графика на обычном для ATribe высоком уровне, удивительный город, в котором три архитектурных стиля органично переходят один в другой, и плавно перетекающее от завываний муэдзинов к хору литургии песенное сопровождение ничем не могут помочь. И все же самой Cryo такой квест никогда не создать. Напрасно Arxel Tribe всем дружным коллективом фактически исключена из титров игры (точнее, содержится там в глубоком подвале). В "Иерусалиме" имеется некоторое приятное сумасшествие и мгновения обжигающей красоты. Отдельно мне хотелось бы поблагодарить оператора ATribe. Благодарю: Иерусалим запечатлен безупречно, в самых неожиданных ракурсах. А на постановку последней драки явно был приглашен опытный голливудский хореограф. И я понимаю, что хотел выразить Карьор в своей версии "Догмы": вера — хорошо, религия — все равно.

Мнение об игре

"По ходу своей миссии Адриан глубоко погружается в обычаи, религиозную и культурную практику трех народов, но, вообще говоря, "Иерусалим" посвящен самым обычным вещам: все те же универсальные ценности братской любви возобладают над национальной и религиозной рознью в моменты опасности. Не могу сказать, чтобы я рыдал, но ради гуманистической направленности "Иерусалима" я готов простить ему пиксель-хантинг и перегруженность деталями, а это поистине христианское прощение", – выдавливает из меня слезу Рэнди Слугански (Randy Slugansky), голубоглазый идеалист, который долгое время молчал, но теперь снова с нами на сайте **Just Adventure (www.justadventure.com)**. О рейтинге, полученном там "Иерусалимом", лучше умолчать.

TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

http://tactical-ops.to | www.us.infogrames.com/games/tacops_pc_action

РЕЙТИНГИ

Сложность	–
Графика	4,5
Сюжет	–
Музыка	3,9
Звук	4
Управление	4,6

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Очень красивая и чрезвычайно затягивающая мясорубка, которую соседи по палате #6 – оглоеды из секты Counter-Strike – продолжают из зависти демонстративно игнорировать. Но с каждым разом они делают это все менее и менее убедительно.

Обыкновенный многопользовательский мод никогда не попал бы на эти страницы (святые, естественно), если б его звали не Tactical Ops: Assault on Terror (AoT). Трудно поверить, но именно здесь и сейчас, впервые в истории ж., эта быстрая, яростная и, самое главное, исключительно массовая, прости господи, киберспортивная игра получает из наших рук высшую .EXE-награду.

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ



Николай "{G0W}nick173" ДАВЫДОВ

Чего никогда не случилось бы, если б не Counter-Strike (вынуждено признаем очевидные фамильные корни), бешеная популярность Unreal Tournament (движок AoT), юность и задор Kamehan Studios, три сотни гиперактивных онлайновых TO-кланов, Infogrames в роли коммивояжера, "голос" Фрага в позапрошлом номере, да и просто стечение самых разных неблагоприятных обстоятельств.

Да, C-S сделал этот жанр, но сделать мало, надо еще регулярно красить фасад и пиарить в соседском стане. А поскольку движок от Half-Life уже давно не поддается никакому, даже косметическому, ремонту (бледнее его, кажется, только LithTech), появление графической "конфеты" калибра AoT оставалось всего лишь делом времени. Последние бета-версии TO (2.0 и 2.2) были и сами по себе хороши, но именно AoT показала нам фирменный блеск'n'лоск. Нарисованное заново, оружие великолепно лежит в руках, металл ловит блики солнца, новые карты нежат своей органичностью, а старые — светятся свежими идеями и красками. Лучше же всего, несомненно, модели: выбегающий навстречу врагу из-за угла спецназовец плавно изгибается всем корпусом, выпускает обойму, припадает на одно колено, перезаряжает магазин и снова берет винтовку на изготовку... А за гранатой они лезут в карман, а бросают ее, отведя правую руку далеко за спину! За одно это Kamehan можно простить все те пошлые новации в геймплее TO, которые она учудила по воле издателя. А учудила она следующее:

ОДИНОЧЕСТВО, КОТОРОГО НЕТ

Страшное дело, но в AoT нет настоящего, полноценного сингла. Может, оно и к лучшему, поскольку за те два месяца, что в Kamehan доводили старый TO, сделать что-либо приличное в этом плане было решительно нельзя. А потому для сольной игры мы имеем все то же — режим тренировки с ботами. Правда, за исключением двух нюансов. Ботами, во-первых, можно теперь управлять простыми командами вроде "охраняй меня", "атакуй" или "защищай базу". Впрочем, после вашей гибели они все равно возьмутся за старое и, скорее всего, застрянут в тупике или будут плавать кругами в каком-нибудь водоеме, совершенно не обращая внимания на бегущего по соседней улице террориста с огромной часовой бомбой в руках. Согласитесь, это совсем непохоже на мудреное стратегическое планирование в некоторых современных шутерах. Хотя нам его никто здесь особенно и не обещал (а мы, честно сказать, и не ждали).

Во-вторых, сами по себе боты изрядно поумнели: ребята довольно успешно пользуются гранатами, адекватно реагируют на задачи миссии, выучили куда больше маршрутов (в отличие от своего единственного прошлого пути — "на мясокомбинат"). Маршрутов этих, правда, не так уж много, да и ошибок предостаточно, чтобы можно было говорить о сколько-нибудь вменяемом ИИ. (Словом, C-S-боты по-прежнему остаются вне конкуренции.) Но для изучения карт ничего лучше тренировки нет.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Все это делает AoT исключительно мультиплейерным развлечением, где необходимые навыки отнюдь не исчерпываются способностью быстро целиться и удерживать цель в перекрестье прицела (aim). Требуется досконально изучить "баскетбольную площадку".

Так, время задержки у гранат слегка увеличено, что сразу же переводит их из разряда "тактических" средств в "стратегические". Скорострельность винтовок и автоматов повышена, а объемы их магазинов — нет. Следовательно, менять обойму, находясь, к примеру, в длинном узком коридоре, смертельно неразумно. Снайперские винтовки бьют слабее, что, к счастью, делает кемперов куда уязвимей и провоцирует стычки на более близкой дистанции.

Ослаблены и дробовики: отныне "работать" ими можно только в упор, ибо, не обладая профессиональной реакцией и допуская ошибки, умираешь почти мгновенно. Определяющие "своих" и "чужих" тэги функционируют теперь на небольшом расстоянии,

Разработчик	
Kamehan Studios	http://kamehan.com
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com

Системные требования

Windows 95/98/2K/NT/XP, Pentium 200 (рек. Pentium II 450+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.0-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 120 Мбайт (рек. 650 Мбайт) на жестком диске.

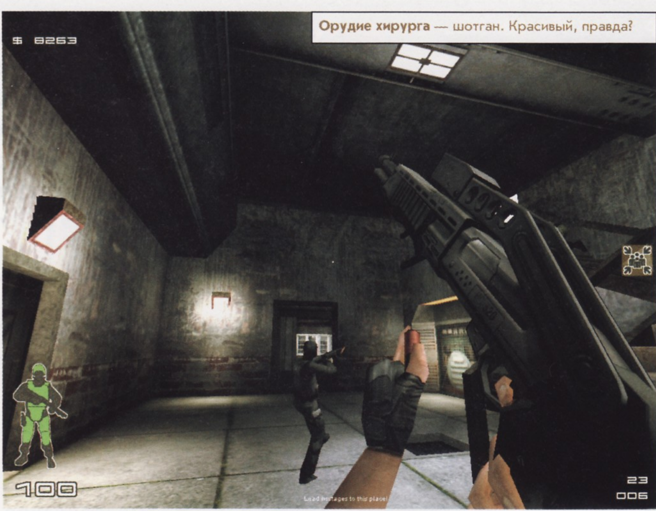
что предотвращает возможность подстрелить неразличимого глазом врага из самого простого и дешевого пистолета аж на другом конце карты. Наконец-то в AoT можно визуально понять, откуда в тебя стреляют (выглядит очень C-S-подобно).

Игроки до хрипоты спорят об уменьшении наносимого вреда и — совсем уж камень преткновения! — снижении кучности огня с ростом расстояния до цели... Иной раз можно выпустить три ленты (по 100 патронов в каждой) из тяжелого пулемета (есть и такой, но только у террористов) по удаленной цели — и все в молоко. Разговоры, кстати, в AoT не очень приветствуются: исчезла возможность "привязывать" к клавишам самые важные и часто используемые голосовые сообщения; доступ к ним возможен лишь через меню, что неудобно, отнимает много времени, а потому слишком рискованно. Меньше слов — больше дела!

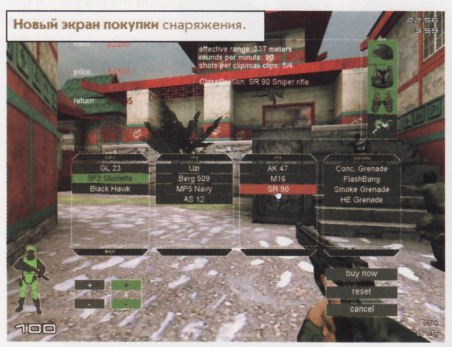
С точки зрения темпа, физики и геймплея игра стала гораздо жестче и скоротечнее. Здесь по-прежнему нередки гигантские побоища на крохотном пятачке. Именно это и отличает ураганный AoT (за что и любим!) от более медленного C-S с его фирменным стилем "по стеночке да по стеночке". Выигрывают в AoT, как и ранее в TO, самые бойкие и активные... Одного новичка из клана Ogre как-то спросили: в чем секрет феноменального успеха вашей команды? Парень замялся, подумал и сказал: "Да никакой особенной стратегии у нас нет, просто в клане собрались ребята, которые очень много бегают и очень много и хорошо стреляют".

О СПОРТ, ТЫ — ЖЛОБ

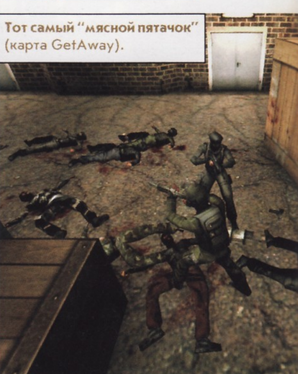
Как ни крути, но TO (как и его коммерческая инкарнация AoT) как был, так и остается, прости господи, киберспортом. Со всеми вытекающими из этого утверждения выводами: не рекомендуется пропускать клановые тренировки — рискуете сесть на скамейку вечно запасных, и самые интересные лэддерные баталии пройдут без вас. Если пригласят на тренировку одного из топовых кланов — соглашайтесь немедленно, посмотреть на наработанные стратегии не только интересно, но и полезно. Почаще играйте на public-серверах, внимательно наблюдайте за хорошими игроками. Любо-дорого смотреть, как парочка профи, не сговариваясь, на одном лишь чувстве спины, раунд за раундом "выносит" менее опытных бойцов...



Орудие хирурга — шотган. Красивый, правда?



Новый экран покупки снаряжения.


Тот самый "мясной пятачок" (карта GetAway).


...А как цинично она переступает через только что убитого врага!


"Леон, ты видишь эту котлету денег?" — "Успокойся, подруга, ботам деньги не нужны".

"РЫЦАРИ МОРЕЙ"

www.akella.com/priv/news-ru.html

RTS/Wargame

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	4,2
Звук	3
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,1

Попытка лучшей военно-морской игры стать массовой RTS. Скорее нет, чем да.

Пока несчастные варгеймеры-маринисты на другом конце земного шара считают дни до выхода Privateer's Bounty: Age of Sail II, мы уже вовсю играем в "Рыцарей морей". Разница между двумя играми только в названии. Продолжение знаменитого военно-морского хита Take 2/Talonsoft сделано, как вам прекрасно известно, в России — компанией "Акелла".

РЫЦАРИ НА РАСПУТЬЕ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Битвы парусников — это чрезвычайно красиво и невероятно медленно. Гигантского водоизмещения белоснежные махины могут потратить на обыкновенный разворот около часа и только в два раза меньше на перезарядку всех своих 120 орудий. Установленные на борту пушки и карронады весьма надежно закреплены, поэтому стрелять с их помощью в какую-то определенную точку довольно сложно. Вести огонь, находясь на большой дистанции от цели, учитывая качку и ветер, — практически бесполезное занятие. А подойти близко, принимая во внимание сложность маневрирования по ветру и весьма неторопливую по современным меркам реакцию матросов (которых вечно, вечно не хватает), — задача для весьма способного и терпеливого при том мореплавателя.

Хитроумная военная мысль дала жизнь множеству жестоких инструментов уничтожения материально-технической части, по сравнению с которыми обычное ядро — воплощение простоты и невинности. Скажем, книппели, которые рвут такелаж и паруса, как обколотый стероидами тузик — тряпку. Или двойные ядра, которые в сочетании с увеличенным зарядом пороха в пушке приобретают чудовищную поражающую способность. Не говоря уж про картечь, безжалостно уничтожающую самое ценное, что есть на корабле, — команду. Обескровленный экипаж не способен оперативно перезаряжать пушки, тушить пожары и отбиваться от настырного абордажного десанта.

Добавьте сюда сложность маневрирования в окрестностях береговых скал, вспомните про мели, крепости на берегу и тот еще факт, что небольшой корабль, умело используя элементы прибрежного рельефа, может незамеченным подойти к кораблю большому и взять его на абордаж — если только капитан заранее позаботился о достаточном количестве опытных бойцов на борту.

Вообразите теперь, что под началом у вас находится не один корабль, а целых пять или десять. И что на горизонте виднеется, по самым скромным подсчетам, никак не меньше 15 флагов. И когда после долгих маневров парусники сойдутся на дистанцию выстрела, происходящее перестанет казаться вам красивым и медленным. Теперь, надеюсь, понятно, что парусные морские сражения — это занятие для людей очень специфического толка?

Эти люди находятся одновременно в двух местах — дома за компьютером и на палубе линейного корабля, бороздящего воды Атлантического океана. Эти люди обращаются друг к другу исключительно по званию и служат во славу своего королевства. Когда несколько лет назад "Акелла" сделала для Take 2/Talonsoft новую версию тактического варгейма Age of Sail II, эти люди практически сразу признали игру официальным инструментом для выяснения отношений через Интернет. На многочисленных варгеймерских сайтах имя Age of Sail II иногда даже не упоминается — то есть игра настолько глубоко проникла в местную мировоззренческую систему, что стала ее частью.

ТРИ НОЖА В СПИНУ

"Рыцари морей" — это попытка "Акеллы" доказать широкой игрозрительской аудитории, что морские сражения на парусниках — это весело.

Для увеселения народных масс (это не обидный термин, это мы с вами) сделано немало. Во-первых, существенно упрощен интерфейс управления кораблями и командой, об этом мы подробнее поговорим позже.

Во-вторых, в кампаниях сделан акцент не на моделирование исторических сражений, а на всевозможные приключения. Все три кампании, предложенные в "Рыцарях морей", — "гипотетические" и совершенно нелинейные. От исхода очередного сражения будет зависеть траектория нашего движения по раскидистому дереву миссий. Корабли и команды кочуют из задания в задание, их разрешается продавать и покупать, менять количество пушек, тренировать команду. В каждой кампании есть "мы", главный герой (осторожно, большинство из предлагаемых портретов — стилизованные фотографии сотрудников "Акеллы", причем Дмитрий Архипов, игробосс компании, выглядит натуральным флибустьером). Герой в процессе игры накапливает золото, награды и ценные подарки, а в финале кампании получает некоторую сумму "очков", которой можно мериться с товарищами по классу.

В-третьих, в ранее исторически безупречном варгейме появились первые отщепенцы — это "аэростат" в роли разведчика и трогательная подводная лодка, обученная закладывать мины. Эти гости, а также пароход (судно, движимое посредством энергии пара, к счастью, в меньшей степени зависит от капризов ветра), брандер (корабль-пионерский костер, предназначенный для поджога парусников противника) и камикадзе (одноразовый корабль-бомба) служат в игре только одной цели —

внести разнообразие в несколько монотонный (для сугубых профанов и поклонников Red Alert, разумеется) процесс морского сражения.

К игре приписаны 20 типов парусных кораблей, каждый из которых очерчивается множеством характеристик (чего только стоят отдельное количество хит-пойнтов для каждой мачты и учет распределения пушек по палубам!), что позволяет смоделировать практически неограниченное количество различных парусников. Проблема в том, что, несмотря на все свое внутреннее разнообразие, принципы управления и боя для более или менее непосвященного человека остаются совершенно одинаковыми. Другими словами, играть скучновато. Приглашенные аэростат и подлодка вносят требуемую свежую струю, а нелинейный сюжет делает остальное. "Рыцари морей" перестают быть просто "варгеймом" и отправляются в путешествие к новым берегам.

ЗАЩИТА КАРТЕРА

Пройдя горнило признания любителями морских сражений, оригинальная игра собрала массу критических замечаний. Игроки (понятное дело) разругали буквально все: искусственный интеллект, многопользовательский режим, интерфейс управления. Поэтому "Рыцари морей" — это не только шаг в сторону массового рынка. Это, в первую очередь, работа над ошибками.

Если по каким-то причинам вы не смогли поиграть в Age of Sail II, вам ужасно повезло, потому что теперь есть "Рыцари морей". Разработчики переписали больше половины кода — игра работает быстрее, смотрится ярче, а управление кораблями и командой больше не вызывает головной боли.

Интерфейс Age of Sail II только нащупывал свой путь у игроку. В "Рыцарях" он ведет себя весьма уверенно. Информационные панели игры напоминают кокпит какого-нибудь "Еврофайтера". Не обращайте внимание на "деревянные" окна и морские узелки — это все бутафория. Техника на грани фантастики. Корабли окружены информационными полусферами. Задаем мышью новое направление движения, компьютер мгновенно рассчитывает время маневра и скорость корабля после завершения маневра. Любое событие во время боя записывается в бортовой журнал — вплоть до установки парусов и уровня ущерба после попадания. Многочисленные окна сворачиваются по единому щелчку мыши и готовы ползать по экрану в любом направлении. "Горячие кнопки" готовы сделать все остальное. При возникновении экстремальной ситуации над кораблем появится соответствующая пиктограмма — скажем, "пожар" или "поврежден руль". Щелчок мыши — и вот уже торопится всплыть контекстно-ориентированное меню, с помощью которого можно отдать команде соответствующие приказания.

Разработчики, кажется, даже немного переборщили с минимизацией и автоматизацией. К примеру, чтобы снять матросов с других задач для тушения пожара, необходимо держать кнопку "Shift" при щелчке на кнопке "тушение пожара", при этом пиктограмма "тушение пожара" в "отличие от предыдущего случая три раза мигнет". Похоже на инструкцию к моей мультимедийной электробритве.

АВТОПИЛОТ

Для особенно ленивых (то есть нас) сделано ужасное — автопилот. Теперь достаточно выбрать один или несколько кораблей и указать им не только курс, но и точку назначения. Компьютер рассчитает курс (против ветра корабли пойдут галсами) и отправит парусники по новому маршруту. Нам останется только на ходу выбрать новую формацию из списка — и можно заняться более важными делами. Например, подумать над ближайшими тактическими задачами.

Незначительное, казалось бы, нововведение меняет игру полностью. Конечно, новой функцией МОЖНО не пользоваться, играя как встарь. Но человек не станет добывать огонь трением, если спички продаются в палатке у него за спиной. Меня лично новый интерфейс управления предельно развратил. Забыв о чести моряка, я выбирал "юниты" рамкой и "отправлял" их куда следует. Стыдно признаваться, но я даже пытался щелкать правой кнопкой мыши на одном из вражеских кораблей, рассчитывая, что мои капитаны станут автоматически преследовать выбранный парусник.

Разумеется, капитаны с негодованием отвергли мои домогательства. Во что я превратился — бессмысленный взгляд, полуоткрытый безвольный рот, нависающие надбровные дуги, сросшиеся брови... еще немного — и я отправил бы несколько кораблей собирать планктон.

Но нет, "Рыцари морей" — это еще не совсем RTS. Капитаны в режиме автоматической стрельбы палят по любому неприятельскому кораблю, который попадает в зону поражения. При желании можно запретить им открывать огонь, и тогда заветная правая кнопка мыши обретет чудовищную силу — сотни ядер отправятся в полет в направлении вражеского парусника. Хватит ли вам внимания и усердия дирижировать оркестром из пяти боевых кораблей, стреляющих с двух бортов? Надеюсь, да.

ПОДЫТОЖИМ

"Рыцари морей" — несомненный шаг вперед по сравнению с Age of Sail II. Поклонники морских сражений должны быть довольны, потому что за год с лишним игра стала лучше (не забывайте про отточенный многопользовательский режим и мощный редактор кампаний!), а при наличии известной самодисциплины аэростатом и подводной лодкой можно не пользоваться.

В то же время до стандартов "поп-RTS" игра не дотягивает. Военно-историческое прошлое сквозит в каждом экране. Задания в пределах одной кампании отделяют сухие страницы текста — вместо роликов на движке и голосов актеров за кадром. Авторы старались, как могли, превратить очередной "mission briefing" в фрагмент романтического произведения писателя-мариниста, однако задача эта требует недюжинных литературных способностей.

При достижении некоторых "условий победы" игра без единого звука перепрыгивает в экран статистики, оттуда в экран управления эскадрой, после чего мы получаем очередную порцию текста — и все повторяется в новой миссии. Сухо, сухо. Не помогают даже яркие пожары на борту и густой дождь в кадре. Поклонники популярных RTS привыкли к чуть более бережному к себе отношению и могут обидеться.

Впрочем, весьма вероятно, что на второй или третьей миссии они увлекутся процессом настолько, что поверят происходящему без всяких роликов между миссиями и лишних слов за кадром. Сопротивляться возможности продавать захваченные в бою корабли и шаг за шагом двигать свою эскадру к идеалу нет никаких сил. EXE

Разработчик
"Акелла" www.akella.ru
Издатель
"1С" http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K, Pentium 200 (рек. Pentium III 600), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce2 с 32 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, 550 Мбайт на жестком диске.



В Age of Sail II корабли опускались на дно морское медленно и печально. И бесшумно. В "Рыцарях морей" они горят и даже взрываются.

Модернизированный движок STORM в состоянии генерировать довольно драматичные кадры. Впрочем, управлять битвой удобнее все же из космоса.

Ночные сражения представляют собой серьезное испытание не только для моряков, но и для игрока — уж очень темно.

Обратите внимание на форму острова — пиратский антураж в духе Стивенсона.

орабль со спущенными парусами, идущий в вангарде колонны, — это, между прочим, и сть пароход. А вы ожидали увидеть "Титаник"?

По количеству спецэффектов и сложности моделей "Рыцари морей" обгоняют конкурирующие варгеймы на 20 лет.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: DESERT SIEGE
www.ghostrecon.com

Тактический шутер



РЕЙТИНГИ

Сложность	Наш выбор
Графика	4,9
Сюжет	4
Музыка	3,5
Звук	4,8
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,9

Очень сложный и красивый аддон в пронзительно необычных декорациях.

У добавочных восьми (и одной многопользовательской) миссий к лучшему тактическому шутеру 2002 года (речь, естественно, о Tom Clancy's Ghost Recon) было не больше шансов попасть в этот номер, чем у смазливого мода Tactical Ops. Максимум, на что аддон Desert Siege мог надеяться, — прозябание в чьем-то авторском "Голосе", а то и вообще — в заметках на полях Global Operations. Ныне же и Tactical Ops, и Desert Siege вольно дышат на двух-трех полосах каждая. И это к лучшему.

БОГИНЯ АФРИКА



Фраг СИБИРСКИЙ



Полуофициальные тексты по таким вещам, как Desert Siege пишутся от души и для души в свободное от работы время, рассматриваются в качестве внутренней шутки и ради поднятия боевого духа перемежаются перечитыванием вслух "Звезды" Эм. Казакевича. Это несправедливо. Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege (далее — DS) — произведение искусства, блестящий экзистенциальный аддон, уводящий нас далеко-далеко за границы привычных географии, характера миссий, уровня сложности, сменивший на посту в моем сердце Operation Flashpoint: Red Hammer. Просто одно из самых изящных дополнений к тактическому шутеру. И, безусловно, лучший аддон Red Storm Entertainment, не имеющий ничего общего с минимализмом Urban Operations или Black Thorn.

НАШ ТАТУИН

"Надев маскировочный халат, крепко завязав все шнурки — у щиколоток, на животе, под подбородком и на затылке, он отрешается от житейской суеты, от великого и от малого. Разведчик уже не принадлежит ни самому себе, ни своим начальникам, ни своим воспоминаниям. Он подвязывает к поясу гранаты и кладет за пазуху пистолет. Так он отказывается от всех человеческих установлений, становится вне закона, полагаясь отныне только на себя".

Слова Казакевича летят над песками Восточной Африки, над обширными и пустынными картами DS, где нет привычной пышной растительности, больших построек, следов цивилизации, где в составе обычной тройки чувствуешь себя термитом на огромном кургане мироздания. Средствами уникального дизайна и крайне талантливо подобранными локациями Red Storm удалось замечательно передать ощущение полнейшего отчуждения, изоляции от знакомого. Африканские ландшафты могут быть воспроизведены со спутниковой точностью или представлять собой плод воспаленной наркотиками фантазии дизайнеров, однако конечный эффект от этого не изменится.

Четыре задания Desert Siege закрывают крохотную Эритрею, четыре — здоровенную Эфиопию. Массауа, Адди-Аркай, пустыня Данакиль, Тэсэнэй на границе с Суданом и Мэтэма на кенийском рубеже — в этих названиях уже сама по себе ползет по пустыне колонна грузовиков, коптит небо нефтеперерабатывающий завод, стоит лагерь из фанерных времянок у крупной железнодорожной развязки. Суровая, ярко освещенная днем и абсолютно темная ночью, поросшая жиденьким кустарником реальность. Чтобы передать красоту неказистых местных скал, не позволить игроку к седьмой миссии сойти с ума от бесконечного однообразия, надо обладать гением дизайнеров Red Storm. Секрет в детальности, в правдоподобии: песок под ногами бойцов — НАСТОЯЩИЙ песок Эфиопии, ветер в ушах — НАСТОЯЩИЙ ветер Эритреи. Ты чувствуешь даже, как скрипят крупинки на зубах, как кипят они на стеклах защитных очков.

В последнее время аддоны вызывают у меня слишком четкие ассоциации с фильмами. Если в случае с Red Hammer то был "Безумный Макс", то с DS на сцену выбирается первый эпизод "Звездных войн". Если что Адди-Квала и напоминает, так это великолепно снятый Татуин. Кажется, в оригинале был Тунис?

Снайперы облачены в сюрреалистическое пустынное обмундирование, штурмовики сжимают в руках новые игрушки — пистолеты-пулеметы необычного дизайна, с очень короткими стволами и откидными прикладами, что усиливает иллюзию съемок фантастического фильма. Кажется, вот-вот один из дальней тройки потянется и извлечет из складок одежды лазерный меч. "Это были уже не подчиненные, а товарищи, от каждого из них зависела жизнь всех остальных, и он, командир, ощущал их уже не чужими, отличными от него людьми, а частями своего собственного тела. Если на Земле он мог предоставить им право жить своей отдельной жизнью, иметь свои слабости, то здесь, на этой одинокой Звез-

Разработчик	
Red Storm Entertainment	www.redstorm.com
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Системные требования
Windows 95/98/ME, Pentium II 400 (рек. Pentium III 750+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске, полная версия Tom Clancy's Ghost Recon.



В буквальном смысле слова зеленые холмы Африки. Может быть, Хемингуэй, как и мы, наблюдал ее берега через окуляры прибора ночного видения?



Излюбленный способ перемещения вражеских троек и двоек. Сначала следует убрать пулеметчика.



M136 в Desert Siege приходится брать с собой практически на все задания. Хорошо, что этой бронебойной штуке можно придумать и вот такое нестандартное применение...



Так как DS включает в себя последний патч к Ghost Recon, шевелится все куда быстрее. Но системные требования порядком подскочили, что неприятно. В многопользовательских баталиях далеко на всякая конфигурация потянет африканские пейзажи с парящими птичками, тенями и прочими элементами безупречной красоты. А ведь упоенный кооператив — по меньшей мере четверть Desert Siege.



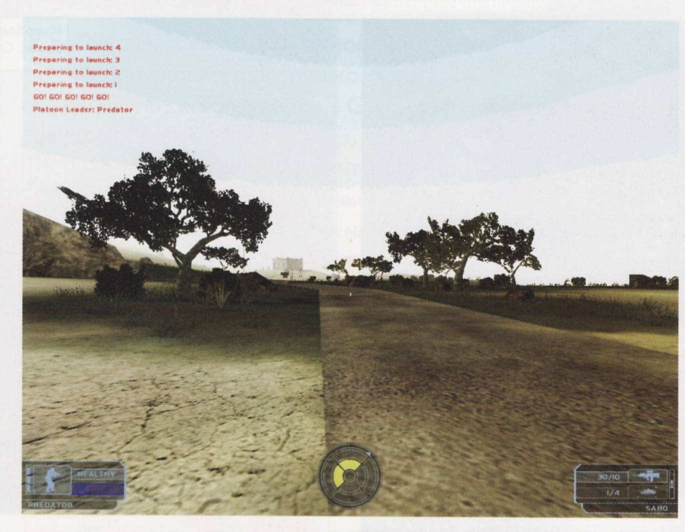


Отсутствие выплевывающей огонь модели оружия на экране делает охоту за скриншотами Ghost Recon весьма мучительным занятием. Вот здесь, скажем, перед вами — просто эпическая битва. Но понять это можно только по индикатору опасности.

Мнения об игре

"Рецензировать всевозможные expansion packs непросто. Тебе вроде бы надо судить аддон по его собственным стандартам, но ведь стандарты эти очень сильно зависят от великолепия оригинальной игры. Red Storm в прошлом делала отвратительные аддоны: пять миссий, два новых вида оружия, и это должно было нас заинтересовать. В целом, Desert Siege попадает под это описание. Но разница между этим аддоном и, скажем, прошлогодним Black Thorn в том, что торговая марка Ghost Recon (в пику Rogue Spear) пока еще обладает бесконечным запасом свежести и интересности, достаточным для того, чтобы вы получили огромное удовольствие как и от DS, так и от последующих дополнений", – судит Стив Баттс (Steve Butts), сайт **PC IGN (pc.ign.com)**, подняв в итоге общую оценку до 8,6 балла.

"Небольшая одиночная кампания DS великолепна. Новый тип местности бросает вызов даже бывалым игрокам Ghost Recon. Но мне показалось, что в целом уровень сложности здесь не такой сумасшедший, как в оригинальной игре: изрядно повозившись с первой парой миссий, я прикончил все остальные за один долгий, долгий вечер. ИИ традиционно очень силен, плюс на его стороне оборудованные пулеметные гнезда, траншеи, снайперы на идельных вызвышенностях, не считая укрепленных бункеров. Но при должной разведке количество вражеских сил почему-то не переходит в качество", – демонстрирует нечеловеческий тактический гений некто Фуиффо (Fwiffo) с сайта **Game Over (www.game-over.net)**. Рейтинг игры: 88%.



де, они и он составляли одно целое". Диверсионно-разведывательные шутеры сами по себе — действие довольно фантастическое.

О СКУЧНОМ

Сначала покрытому шрамами ветерану Ghost Recon будет крайне сложно играть в Desert Siege. Затем — совсем сложно. Позже — и вовсе трудно. Еще потом — практически невозможно. А дальше будет только сложнее. Red Storm удалось ликвидировать практически все трещины в тактической броне оригинальной игры. Те бреши, в которые на уровне Elite прорывались упорные одиночки, отстреливая парней в тельняшках из засады по одному и искренне полагая, что вот так-то и надо играть в спецназовские шутеры. Засады с живцом и подстраховкой в DS устраивать негде. Местность просматривается минимум на километр, а единственным укрытием служат скальные выступы. И укрытием весьма призрачным...

Здешние высокие, тонкие негры (все как один похожие на представителей мали — самого изящного черного племени в Африке) просто гениально обращаются с гранатами и подствольниками. Очевидно, среди афроафриканцев метание гранат в цель является своего рода национальным видом спорта, и успехов в этом деле они достигли весьма значительных. При помощи обыкновенного подствольника они способны выкурить вас из любой расщелины, причем ответных бросков перемещающиеся с поразительной ловкостью туземцы легко и непринужденно избегают.

Для чего в DS нужно столько пистолетов-пулеметов — решительно неясно. Зрение у африканцев прекрасное, да и с меткостью все в полном порядке. Если бы этих ребят снимали в кино Black Hawk Down, из Сомали не ушел бы живым ни один американский патриот. На встречу с ними следует приходить исключительно с хорошей штурмовой винтовкой, а лучше — с винтовкой снайперской, портативной ракетной установкой и большим подкреплением. Да и то сражение неминуемо превратится в затяжную снайперскую дуэль, участники которой будут ползать по мельчайшим неровностям и складкам вроде бы идеально гладкой пустыни; пули будут прошивать дрянные стекла и тонкие фанерные перегородки; а победит тот, кто лучше всех молится.

Так выглядят все бои Desert Siege. Постоянно высаживаются вражеские подкрепления: приезжают на джипах, лезут из-под земли, возникают за спиной, и приходится срочно открывать второй, третий, четвертый и пятый фронты. Появление их обставлено столь тактически грамотно, что порой кажется, будто африканцы позаимствовали из Soldier of Fortune II ремесло самозарождения. Кажется, все варианты предусмотрели — и все равно чернокожие недруги находят слабое звено в огневой цепи и каким-то неведомым образом прорываются в тыл. Для ночных заданий это справедливо вдвойне. DS требует немедленного пересмотра всех ваших тактических представлений и остается почти неиграбельно сложным до самого конца. Это здорово. Это "Наш выбор". Я даже не буду сетовать на то, что Red Storm не купировала в аддоне возможность сохранения игры. Все равно ни одна слабая душа, пользующаяся сэйвами, не выдержит в DS даже первой миссии.



ПСИХОЛОГИЯ И ИГРОРАЗРАБОТКА:

ПОЛУЧЕНИЕ ДАННЫХ, СПОСОБНЫХ УЛУЧШИТЬ ИГРУ

Большинство дизайнеров свято верят в свою непогрешимость и даже не пытаются установить обратную связь с пользователями до выхода игры, ссылаясь на невероятную занятость и свой могучий опыт, а также на противоречивость получаемой информации. Увы, как показывает практика, они почти всегда ошибаются, а успехи, которых они иногда добиваются, происходят не благодаря такому подходу, а вопреки ему.

СТР. 108







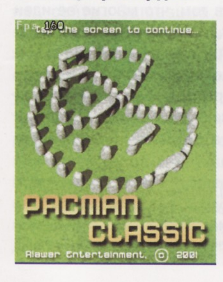


ТВОЯ ИГРА: ПОЧТИ ГОТОВА

Продолжение. Начало см. в ##4-5'02

СТР. 110

Что ж, игра почти готова. Звери бегают, точки поедаются, все прекрасно и удивительно. Чтобы убедиться в этом, загляните в корневую директорию нынешнего диска и найдите там папку Alawar, где лежит код игры. Посмотрели? Если да, то наверняка поняли, что играть в нашего "Пакмана" могут пока только сами авторы, всем остальным вряд ли будет приятно сразу попадать в гущу событий, да еще и не имея ни малейшего стимула проходить игру. Поэтому следующая задача, которой посвящена эта часть нашего сериала, — разработка интерфейса и таблицы рекордов.







ПОЛИГОН

ПСИХОЛОГИЯ И ИГРОРАЗРАБОТКА:

ПОЛУЧЕНИЕ ДАННЫХ, СПОСОБНЫХ УЛУЧШИТЬ ИГРУ

Билл ФУЛТОН*

ОТ РЕДАКЦИИ: Тема этого выступления, несмотря на ее первостепенную важность для успеха игры, почти всегда игнорируется небольшими и средними разработчиками игр. Большинство дизайнеров свято верят в свою непогрешимость и даже не пытаются установить обратную связь с пользователями до выхода игры, ссылаясь на невероятную занятость и свой могучий опыт, а также на противоречивость получаемой информации. Увы, как показывает практика, они почти всегда ошибаются, а успехи, которых они иногда добиваются, происходят не благодаря такому подходу, а вопреки ему. К сожалению, прямо порекомендовать изложенные методы разработчикам-одиночкам непросто: они требуют немалого времени и денег. Но в любом случае каждому, кто делает игры или собирается их делать, следует задуматься об адаптации психологического подхода для своих конкретных условий.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ ИНТЕРЕСНОЙ ДЛЯ ИГРОКОВ?

Этот вопрос задают себе те, кто хочет, чтобы их игра стала популярной, а не только получила хорошую прессу. Один издевательский ответ знают все: "Уделите больше внимания гейм-дизайну". В последнее время идея применения психологических теорий для улучшения гейм-дизайна активно обсуждалась в разнообразных публикациях и на конференциях, посвященных играм.

Учитывая огромный потенциал применения этих теорий к играм, я предвижу дальнейшее увеличение их популярности. Но ведь они могут быть полезны не только как подспорье для размышлений об играх и игроках, но и как прямой источник для заимствования методов, давно применяющихся в психологии для сбора данных.

Для начала я хотел бы прояснить некоторые термины. Когда я говорю о "психологии", то не имею в виду традиционное ее восприятие — когда ты лежишь на кушетке и общаешься с психоаналитиком, когда твои сны трактуют по Фрейду, изучают болезни психики и т.п. В академиях эту науку называют "клиническая психология". А я буду называть "психологией" экспериментальную науку, используемую для изучения "нормальных популяций, функционирующих нормально".

Прежде чем говорить о применении психологических методов для улучшения игр, я должен еще объяснить, как именно психологические теории могут помочь и какие у них ограничения применительно к гейм-дизайну.

Психологические теории, конечно, могут быть полезны, но данные еще полезнее. В конце концов, все дизайнеры заняты поисками того, что люди любят, ненавидят, а главное — чего они хотят. Некоторые разработчики сознательно используют те самые теории, как часть поисков, но большинство, вероятно, просто полагается на свои интуитивные идеи о том, что, по их мнению, нужно игрокам.

РИСК ИНТУИТИВНОЙ ПСИХОЛОГИИ

То, что я называю "интуитивной психологией", — это набор мыслей, взглядов на мир, "народных мудростей" и т.п., применяемых людьми, чтобы попытаться понять и предсказать поведение окружающих. Например, люди часто используют теорию "противоположности притягиваются". При этом другие (да что там другие — зачастую те же самые) люди верят, что "рыбак рыбака видит издалека". Легко заметить, что обе эти идеи вполне разумны и для большинства, вероятно, в каком-то смысле правильны. Однако они противоречат друг другу, так что не вполне понятно, чему именно верить и на основании чего действовать. Какая из них — истина? Или, скорее, когда каждое из этих утверждений с большей вероятностью окажется истиной? Зависит ли степень истинности от конкретного человека? От ситуации? От того и от другого?

Проблема с интуитивной психологией заключается в том, что многие ее идеи противоречат друг другу, а выбирать, какая из них с большей вероятностью окажется истинной, приходится все равно самому. Ты просто веришь, что теории дизайнера окажутся достаточно близки к реальности, а его дизайн будет привлекательным.

* Основатель группы пользовательского тестирования в подразделении Microsoft, разрабатывающем игры, **Билл Фултон (Bill Fulton)**, профессиональный психолог, выпускник Вашингтонского университета, использует методы психологических исследований, чтобы установить обратную связь с игроками и улучшить качество игр. С 1998 года его группа протестировала более 12 тысяч пользователей и свыше 80 игр, включая **Age of Kings, Combat Flight Simulator, MechWarrior 4** и **Mech Commander 2**. Вашему вниманию предлагается доклад Билла Фултона, прочитанный им на проходившей в марте этого года Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Games Developers Conference) в рамках сессии, посвященной гейм-дизайну.

НЕДОСТАТОЧНОСТЬ ФОРМАЛЬНЫХ ТЕОРИЙ

Формальные психологические теории подвергались суровому тестированию, чтобы выяснить, отражают ли они реальность, и если да — то когда. Чтобы такая теория получила признание, ее защитники должны достаточно успешно отбиться от своих коллег, старающихся доказать ее неадекватность или ограниченность. Такая система определения "истины" и добычи надежных знаний использует научный метод выполнения экспериментов и сбора данных. Благодаря ей формальные теории психологии заслуживают большего доверия, чем интуитивные: используя их, ты знаешь, что в них есть нечто более существенное, чем неподтвержденное мнение одного человека о том, чего хотят люди.

Впрочем, хотя академические теории психологии могут быть довольно полезными (как линза, сквозь которую можно изучить игру), у них есть ограничения. Например, они слишком абстрактны, чтобы выдать конкретные рекомендации, необходимые дизайнеру игры. Конечно, этот недочет не слишком волнует разработчиков, поскольку по большей части они (да и люди вообще) и так неплохо представляют, как удовлетворить окружающих, даже не прибегая к формальным теориям. Я думаю, немногие будут удивлены, когда узнают, что теория Скиннера о тренировке утверждает, что люди делают вещи за награды. А вот работа, которую Скиннер и другие проделали, чтобы выяснить, как лучше использовать кнут и пряник для приобретения и поддержания нужного поведения, вполне может поразить. Но, к сожалению, академические теории психологии недостаточно детальны, чтобы сказать нам, находят ли игроки управление "Феррари" слишком чувствительным.

Попробую привести пример, почему такие теории недостаточны. Бихевиоризм Скиннера — вероятно, одна из самых хорошо описанных и признанных теорий, а заодно и самая легкая в плане использования в нашей индустрии. На самом деле, Джон Хопсон (John Hopson) уже написал в апреле 2001 года отличную статью на эту тему, и ее можно найти на сайте Gamasutra (www.gamasutra.com). Один из его примеров — это зависимость поведения РПГ-игроков от степени близости к поощрению (набору уровня, получению нового предмета и т.п.). Он рассказывает, как при слишком редких "подарках" игрок теряет мотивацию для набора следующего уровня. Впрочем, что такое "слишком редкие"? или "слишком частые"? В конце концов, кому захочется набирать уровень каждые пять секунд?

И "слишком часто", и "слишком редко" снизят мотивацию игрока. Дизайнеры должны найти золотую середину, которая даст оптимальный (или хотя бы достаточный) уровень мотивации для игрока, чтобы он продолжал попытки, а не бросил игру. Теория может помочь разработчикам задать более верные вопросы, но никакая теория не скажет точно, сколько раз игрок должен набирать следующий уровень за три часа игры в конкретную РПГ.

СБОР ДАННЫХ

Итак, я считаю, что психологические теории (как интуитивные, так и академические) имеют недостатки, которые не дают им стать реально полезными и в меру подробными. А сейчас я хочу рассказать о том, что одновременно и полезно, и детально, — о сборе данных при помощи психологических методов. Обратная связь, которую в результате такой работы получает девелопер, может быть неоценимо полезна для совершенствования дизайна игры.

Давайте вернемся в начало выступления и еще раз озвучим вот это: "Уделите больше внимания гейм-дизайну". Если на секунду воспринять этот издевательский ответ серьезно, возникает повод задуматься: а как именно это сделать? Ведь дизайнеры и так стараются изо всех сил. Ответ героя комиксов Дильберта "работай умнее, а не больше" забавляет, но не помогает. А реальный способ помочь разработчикам — это дать им обратную связь, чтобы они могли сами увидеть, что хорошо, а что нет в их игре, и могли улучшить ее.

Конечно, дизайнеры и так постоянно получают обратную связь. На самом деле, я уверен, что многие из вас получают слишком много обратной связи — у каждого, кто вас окружает, разумеется, есть свое мнение о гейм-дизайне, каждый хочет быть дизайнером (художники, программисты, продюсеры фирмы-издателя — все!). Но такие мнения часто противоречат друг другу, а главное — противоречат представлению самого дизайнера. И он попадает в неприятную ситуацию: зная, что его работа не идеальна, он хочет получить обратную связь, чтобы улучшить свои результаты; получает данные, вполне разумные, но, увы, зачастую противоречащие и друг другу, и его личному мнению. Выбрать, на основании каких именно данных действовать, очень непросто.

Поэтому проблема чаще всего вовсе не в недостатке обратной связи, а в выборе: чье именно мнение способно убедить вас в ошибочности собственных суждений? чье мнение отражает желания наибольшего числа игроков?..

КРИТЕРИИ ХОРОШЕЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Прежде чем перейти к более детальному анализу типичных видов обратной связи и предлагаемому мной "самому лучшему", я бы хотел в явном виде изложить критерии для определения "хорошей" обратной связи и хорошей системы ее доставки дизайнеру. Добавление "системы доставки" необходимо, чтобы рассуждать не только о точности, но и ценности полученной информации. Критерии эти таковы:

1. Обратная связь должна точно отражать мнения целевой группы игроков. Под "целевой группой" я понимаю такую группу, которой планируется продавать игру (например, поклонники автосимуляторов, RTS-игроки и т.п.). Если обратная связь не отражает мнения правильной группы пользователей, она может ввести в заблуждение, и это хуже даже полного отсутствия обратной связи. Это критично! Неверные дорожные знаки могут далеко завести по неверной дороге.

2. Обратная связь должна быть доступна вовремя, чтобы дизайнер смог использовать ее. Если она идеальна, но приходит слишком поздно (после релиза или после принятия решения о, скажем, заморозке какой-либо функции), она уже бесполезна.

3. Обратная связь должна быть достаточно подробной и детальной, чтобы разработчик смог на нее должным образом отреагировать. Информация вроде "игроки не любят оружие, звучащее по-идиотски" или "некоторые виды оружия звучат по-идиотски" далеко не так полезна, как "оружие A звучит по-идиотски, зато B, C и D звучат отлично".

4. Обратную связь должно быть относительно несложно получить. Это вполне прагматичное требование: разработчику не нужна ни слишком дорогая информация, ни добываемая с трудом. Никто не хочет платить больше, чем информация способна принести (трата огромных денег и работа 20 человек ради выяснения, что игроки предпочитают огненно-оранжевую раскраску Альфы раскраске ярко-красной, не очень похожа на достойное использование ресурсов).

Первый критерий относится к точности обратной связи, что принципиально. Остальные относятся к тому, как она должна быть доставлена разработчику, чтобы оказаться полезной, а не просто истинной.

(Окончание следует.)

Перевод с английского
Господина ПЭЖЭ.

ОТ РЕДАКЦИИ

Что ж, игра почти готова. Звери бегают, точки поедаются, все прекрасно и удивительно. Чтобы убедиться в этом, загляните в корневую директорию нынешнего диска и найдите там папку Alawar, где лежит код игры.

Посмотрели? Если да, то наверняка поняли, что играть в нашего "Пакмана" могут пока только сами авторы, всем остальным вряд ли будет приятно сразу попадать в гущу событий, да еще и не имея ни малейшего стимула проходить игру. Поэтому следующая задача, которой посвящена эта часть нашего сериала, — разработка интерфейса и таблицы рекордов.

ТВОЯ ИГРА: ПОЧТИ ГОТОВА

Продолжение. Начало см. в ##4-5'02

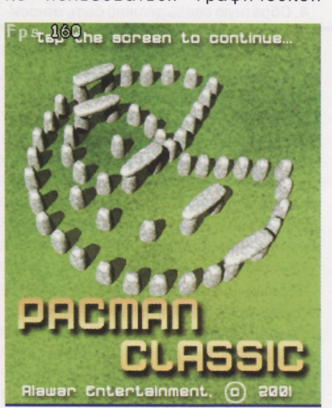
Максим КОНЕВ*



ИНТЕРФЕЙС...

Интерфейс простой игры, как здесь уже говорилось, лучше всего описывается набором состояний (помните в предыдущей части разговор о **state machine**?). Однако состояния интерфейса настолько сложнее, чем состояния монстров и нашего красавца пакмана, поэтому имеет смысл реализовать каждое состояние в виде отдельного класса. В пользу этого решения говорит еще и то, что каждое состояние имеет свой набор данных, и это будет некрасиво — сваливать их "в одну кучу" в единственном объекте.

Еще одно соображение, голосующее за такую реализацию: компилятор гарантирует вызов конструкторов и деструкторов классов-состояний, а значит, становится очень легко пользоваться графической библиотекой для реализации интерфейса. Стоит лишь сделать анимацию всех интерфейсных вещей полем данных в состоянии. Компилятор потребует инициализации анимации (так как у нее нет конструктора по умолчанию), а затем сам уничтожит ее в деструкторе (который часто сам и генерирует). Таким образом, забыть сделать это невозможно.



Язык C++ предназначен именно для такого статического контроля при компиляции — поэтому многие ошибки (забыли проинициализировать или уничтожить анимацию, случайно скопировали ее и т.п.), которые в других языках проявились бы на этапе выполнения, просто невозможно скомпилировать. Наша графическая 2D-библиотека спроектирована так, чтобы всячески использовать и поддерживать подобную систему контроля.

Итак, классы-состояния вкладываются обычно внутрь класса-объекта (в конце концов, интерфейс у нас один, он просто управляет своими состояниями должным образом). Ясно, что все состояния наследуются от одного класса, а в объекте "интерфейс" хранятся указатели на этот базовый класс (пресловутый полиморфизм — один из краеугольных камней объектно-ориентированного программирования — в действии).

Каждому классу состояний (кроме базового) соответствует константа в специальном перечислимом типе **state_enum** — чтобы идентифицировать состояния. Переключение состояний разрешено выполнять только самому объекту "интерфейс". Он делает это, удаляя (оператором **delete**) предыдущее состояние и создавая (оператором **new**) новое. Состояния (почти вся "настоящая" логика работы интерфейса заложена в них) сигнализируют управляющему ими объекту "интерфейс", в какое состояние нужно перейти (если в совпадающее с текущим, то он ничего не делает), с помощью специального метода, который возвращает **state_enum**.

...И ЕГО ТОНКОСТИ

Обычно объект предоставляет статус "друга" (**friend**) своим состояниям. Механизм дружественных классов используется здесь для выражения сильно связанных понятий, так как состояния объекта — это в сущности и есть сам объект. Классы состояний предварительно описаны в заголовочном файле своего объекта, а вот определены уже в файле с его исходным кодом. Поэтому классы состояний можно менять, не перекомпилируя файлы, зависящие от заголовочного файла объекта.

Набор состояний игры выглядит так: "Интро" (показывает приветствие в начале игры), "Главное меню", "Уровень" (здесь происходит сама игра), "Таблица рекордов" (см. о ней ниже), "Помощь", "Финальный экран". Есть также специальное состояние "Конец игры". Игра переходит в него при нажатии кнопки "выход" в главном меню.

* Выпускник факультета математики и информатики НГТУ **Максим КОНЕВ** работает в компании "Алавар" около двух лет. Первое время занимался программной частью нескольких игровых и мультимедийных проектов в одиночку, сейчас же в основном работает вместе с уже известным вам Григорием Бутейко над проектированием и реализацией собственной алаваровской 3D-библиотеки и несколькими играми на ней.
По словам Максима, он начал программировать ни много ни мало в 9 лет — на языке BASIC на ПК "Партнер", потом в его жизни появился Spectrum с Ассемблером, затем 80x86 (языки C и C++) — и пошло-поехало...



Первый уровень, само собой, обязан быть очень простым, чтобы не испугать начинающих игроков.

Мы решили, что для определения, когда нужно завершать программу, будем использовать метод **is_alive**, имеющийся в каждом состоянии, но возвращающий **true** только в состоянии "конец игры".

Если реализовывать полностью таблицу рекордов (сейчас в коде программы на ее месте стоит "заглушка"), то либо появится дополнительное состояние "Ввод имени игрока", либо весь ввод будет делать сама таблица.

Состояния общаются между собой, сохраняя и читая информацию в родительском объекте. Например, состояние "Уровень" сохраняет набранное игроком количество очков в переменной **score**, чтобы состояние "Таблица рекордов" могло воспользоваться этой информацией. Иногда состояние общается и само с собой, то есть сохраняет специфическую для него информацию между собственными созданиями. Так,"Главное меню" сохраняет информацию о последнем выбранном элементе, чтобы, поиграв и вернувшись, игрок увидел выбранным тот же самый элемент, что и раньше.

Как всегда, если информация сохраняется где-то, кроме самого класса, то ее надо потом проверять (ведь она могла по каким-то причинам измениться). Для меню, если последний выбранный элемент выходит за диапазон количества элементов, это значение сбрасывается до нуля. Конечно, никто специально не будет "портить" эту информацию, но случается всякое. Программисту нужно постоянно защищаться от самого себя, а именно от последствий своих будущих ошибок.

В данном случае мы выбрали тактику восстановления после ошибки, прозрачную для пользователя. Проверка утверждений при помощи макроса **assert** (совсем плохо) или даже шаблона **assert**, выбрасывающего исключение (лучше, но это исключение еще нужно каким-то разумным образом обработать), заставила бы часть программы (или ее всю) завершиться. Это, возможно, и удобно для отладки, но совершенно неприемлемо для финальной версии программы, которая должна "всеми когтями цепляться за жизнь" и ни за что не падать, стараясь при этом работать корректно.

Если утверждения (**assert**) оставить в версии игры, поставляемой игрокам, то программа будет завершаться из-за исключения, а если убрать — из-за индексации в массиве по неверному адресу. Оба варианта не слишком удобны. Опыт показывает, что система утверждений (с выбрасыванием исключений) обычно слишком жесткая, поэтому проверки вставляются в код явно, и мы всегда стараемся исправлять возникшие ошибки "тихо", не сообщая ничего пользователю.

Зато стоит записать это в журнал, который в идеальном случае должен сообщать в конце работы программы, была ли записана хоть одна ошибка или предупреждение. Один из способов сообщить об этом — переименовать файл журнала в **"date_time.log"** для текущей даты/времени. Обычно никто не смотрит в журнал после каждого запуска программы, поэтому пользователю легко пропустить записанные туда ошибки (журнал перезаписывается при новом запуске). А когда журналы с ошибками накапливаются, игрока (конечного пользователя), у которого игра работает не так, как задумано, можно попросить прислать в службу технической поддержки эти файлы журнала, чтобы разобраться в причинах проблем. К сожалению, "тихое восстановление" возможно не всегда (например, если мы не нашли важный ресурс, то продолжать работу бесполезно), но достаточно часто.

ТАБЛИЦА РЕКОРДОВ

Выше мы уже упоминали, что вместо таблицы рекордов у нас была временная "заглушка". Что ж, пора проектировать настоящую таблицу. Наша таблица сама знает, как и куда сохранять находящуюся в ней информацию. У нее можно запросить данные о количестве очков наихудшего результата. Если количество набранных игроком очков превышает это значение, значит — он попал в таблицу. Каждая строчка таблицы — это вложенный в таблицу класс, поэтому легко расширить набор хранимых элементов (кроме очевидного — имени игрока и его баллов).

По сути необходимым является только количество набранных очков — по этому значению сортируется таблица. В таблицу можно добавлять строки, а также запрашивать строку по номеру. Информация из таблицы записывается на внешний носитель не в деструкторе, а сразу же после добавления строки.

Представим ситуацию: игрок добился отличного результата, попал в таблицу рекордов, решил поиграть еще, но, пока играл, игра повисла, произошел сбой питания или что-то подобное. Запись сразу после добавления гарантирует, что рекорд будет сохранен даже в форс-мажорном случае (по крайней мере вероятность этого довольно высока).

УРОВНИ

Уровни в игре будут задаваться, как и раньше, текстовыми файлами. Для определения порядка следования уровней они будут иметь соответствующие названия: level0.txt, level1.txt и так далее (пока у нас их будет два, а дальше вы, дорогие читатели, сами нарисуете себе сколько угодно уровней).

В классе состояний игры **Game::LevelState** есть переменная **level_num**, отражающая номер текущего уровня. Изначально она устанавливается в 0 (самый первый уровень). При загрузке уровня эта переменная по-

Даже простейшая реализация таблицы рекордов позволяет гордиться собой.





Такие fps просто грех не показывать...

казывает, какой номер уровня надо загрузить. Если загрузить искомый уровень не удается, то считается, что мы сыграли на всех уровнях и прошли игру до конца. Для выхода мы устанавливаем флаг **quit** в значение **true**, и, при опросе класса о том, надо ли игре перейти в новое состояние, класс на основе этого флага скажет, что надо перейти в состояние **MAIN_MENU**.

Но игра может закончиться не только победой игрока. А значит, мы должны проверять количество жизней у героя, и, если оно станет нулевым — инициировать переход в состояние **MAIN_MENU**. Возможно, здесь стоит сделать переход не в состояние игрового меню, а в состояние "Показ мультика", где злые монстры порадуются проигрышу героя. Разумеется, в реальной завершенной программе все ресурсы будут защищены (например, будут храниться в архиве с паролем, а игра сама на этапе исполнения разархивирует их оттуда), чтобы пользователь их случайно или намеренно не испортил. В конце концов, именно для удобства изменений формата хранения данных мы и писали менеджер ресурсов.

Переход между уровнями происходит, когда съедены все обычные точки на уровне (поедание всех "power"-точек не обязательно). Для этого у класса **Level** есть соответствующий метод — **get_dot_count()**. Если этот метод возвращает 0 (то есть точек больше не осталось), мы можем увеличить переменную **level_num** и вызвать заново загрузку уровня (метод **load_level()** класса **Game::LevelState**).

УСТРОЙСТВА ВВОДА

Если и есть идеальный подход к проектированию устройств ввода, то я его не знаю. Описываемый же ниже метод не безупречен, но успешно применяется в играх, несложен для использования и переносим на другие платформы. Для нашей игры пока не нужны аналоговые устройства ввода (мышь, джойстик). Впрочем, для удобства игроков имеет смысл уже сейчас написать обработчик джойстика, интерпретирующий отклонение ручки на достаточную величину (например, 50%) как нажатие клавиш направления ("стрелок").

Я организую обработку нажатий кнопок довольно стандартным образом: "менеджер ввода" (класс **InputManager**) имеет очередь сообщений от устройств ввода. Поскольку менеджер клавиатуры один, доступ к нему организован через вспомогательный класс **InputManagerPtr**. Устройства ввода регистрируются в менеджере при вызове своего конструктора и удаляются из него в деструкторе. Хотя это избыточно для обработки только нажатий на клавиши, но пригодится в будущем при обработке аналоговых устройств.

Как идентифицировать клавиши различных устройств? Стандартный способ, когда определяются "коды" клавиш, имеет, к сожалению, существенный недостаток: эти коды зависят от платформы. Многие библиотеки вводят заголовочные файлы с собственными кодами, что многословно и не добавляет никакой функциональности (поскольку новые коды зависят от старых, в файл определения кодов включают **windows.h** или другой системно-зависимый заголовок). Кроме того, если мы добавляем новое устройство ввода, например, джойстик, работающий через DirectInput, нам приходится включать еще и заголовочные файлы DirectX (надо же как-то идентифицировать кнопки джойстика).

Мне кажется, есть лучший вариант: идентифицировать клавиши по их строковым названиям. Это создает возможность ошибки (можно, к примеру, написать "Caps Lock" вместо "CapsLock"), зато очень удобно в использовании. Итак, каждое событие, связанное с кнопкой (**InputKeyEvent**), которое извлекается из очереди сообщений менеджера устройств ввода, хранит информацию о том, какая это была кнопка и на каком устройстве. Кроме того, различаются нажатие, отпускание и "текстовый" характер события (если я нажимаю клавишу с буквой "s", когда на клавиатуре включена русская раскладка, то генерируются два сообщения — о нажатии кнопок "s" и "ы").

Кроме того, события умеют сравниваться друг с другом. Это позволяет конфигурировать кнопки, зная о них очень мало. Например, пользователю можно сказать при конфигурировании кнопок: "нажми влево, вправо". И просто запомнить два следующих события нажатия клавиш (в том числе в файле конфигурации), а потом использовать, сравнивая с ними события нажатия кнопок в самой игре.

Различные устройства ввода наследуются от класса **InputDevice**. Но кто создает классы для всех этих устройств? Если использовать тот же DirectX, то даже их количество неизвестно программе. Поступим так: напишем классы-создатели групп устройств. Например, класс **InputCreatorWindows** создает стандартные Windows-устройства — мышь и клавиатуру, причем они обрабатываются, вызывая из цикла обработки сообщений функции самого класса **InputCreatotWindows**. Соответственно для DirectInput надо будет создать класс **InputCreatorDirectX**, который будет определять, какие устройства подключены, и создавать их представителей в программе.

Такой подход заставляет менять файл **main.cpp** при переходе на другую систему ввода, но он все равно зависит от платформы и того, какое графическое устройство используется. Зато сама игра совершенно не связана с подробностями создания и работы устройств ввода.

ЧТО ДАЛЬШЕ

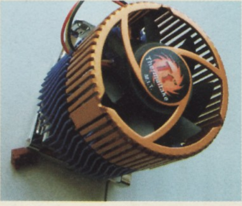
Что ж, давайте посмотрим, чего мы на сегодня добились. Налицо полноценная игра, написанная с нуля на вполне профессиональном уровне. Да, пока нет звука, музыки, маловато уровней, но еще одно усилие — и проект будет завершен. Подключайтесь и вы: рисуйте уровни, добавляйте новые реализации компонентов (к примеру, явно надо бы улучшить таблицу рекордов, да и мультик какой-нибудь показать не вредно, когда игрок побеждает или проигрывает), придумывайте и создавайте новых "монстров" и новые подарки, меняйте графику и анимацию. И, разумеется, присылайте свои модификации в редакцию — мы будем рады показать их всем читателям на нашем CD.

(Продолжение следует.)

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ГОРЯЧАЯ ТЕМА



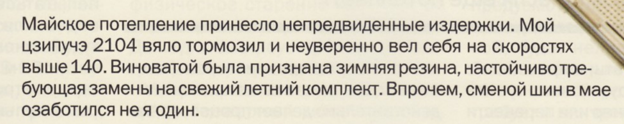
Дмитрий ЛАПТЕВ

Элементная база процессоров мельчает год от года, достигнув сегодня 0,13-микронных размеров, а для питания CPU и GPU вполне хватает напряжения пальчиковой батарейки. Казалось бы, проблема перегрева в таких условиях давно должна уйти в прошлое. Но отчего же тогда на фоне комфортных комнатных 22 градусов мой не по-детски гудящий вентиляторами системный блок едва справляется с охлаждением своей вполне современной начинки? А как быть, если еще потеплеет?

Стр. 114

ТЕСТИРОВАНИЕ | ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ

СВЕЖАЯ РЕЗИНА



Николай РАДОВСКИЙ

Майское потепление принесло непредвиденные издержки. Мой цзипучэ 2104 вяло тормозил и неуверенно вел себя на скоростях выше 140. Виноватой была признана зимняя резина, настойчиво требующая замены на свежий летний комплект. Впрочем, сменой шин в мае озаботился не я один.

Стр. 117

ТЕСТИРОВАНИЕ | ВИДЕОКАРТЫ

GEFORCE ДЛЯ ФОРСА



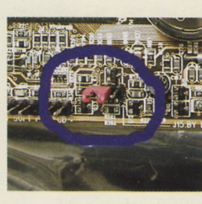
Дмитрий ЛАПТЕВ

...немедленную покупку одной из старших моделей GeForce4 и правда крайне сложно обосновать одними лишь практическими соображениями, таблицами и графиками. Успокаивает лишь тот факт, что похожая история была со всеми предыдущими GeForce'ами. И разве виновата nvidia в том, что возможности ее видеокарт растут быстрее, чем потребности игровых движков?

Стр. 120

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ИГРЫ С BIOS



Окончание. Начало см. в #5'02

Дмитрий ЛАПТЕВ

Продолжаем вдумчиво копаться в BIOS Setup, пытаясь хоть сколько-нибудь ускорить работу оперативной памяти (на настройке которой мы остановились в прошлый раз), шин и отдельных элементов материнской платы. Напоминаю, что мы по-прежнему находимся в разделе Advanced Chipset Features Setup...

Стр. 125



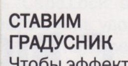
ГОРЯЧАЯ ТЕМА

Дмитрий ЛАПТЕВ

Элементная база процессоров мельчает год от года, достигнув сегодня 0,13-микронных размеров, а для питания CPU и GPU вполне хватает напряжения пальчиковой батарейки. Казалось бы, проблема перегрева в таких условиях давно должна уйти в прошлое. Но отчего же тогда на фоне комфортных комнатных 22 градусов мой не по-детски гудящий вентиляторами системный блок едва справляется с охлаждением своей вполне современной начинки? А как быть, если еще потеплеет?

Выбор, кстати, широчайший: к примеру, можно купить кондиционер или перевести компьютер на водяное или испарительное охлаждение, слабо зависящее от внешней температуры; наконец, выбирая компоненты для сборки, можно ориентироваться не на их скорость, а на возможно меньшую рассеиваемую мощность. В последнем случае реально собрать даже такую систему, которой даже в жару будет достаточно пассивного охлаждения — единственного радиатора на процессоре (а процессором, очевидно, будет VIA C3). Вот только запуск на ней чего-либо превышающего запросы Word'а и Excel'а станет занятием лишь для очень терпеливого человека. Ведь любое уменьшение размеров транзисторов (что и позволяет снизить напряжение и действительно делает процессор "холоднее") очень быстро компенсируется увеличением тактовой частоты, а то и добавкой нескольких миллионов свежих транзисторов для увеличенного кэша и новых вычислительных блоков. Отсюда имеем рост драгоценной производительности, ну а рассеиваемая мощность... хорошо, если она хотя бы останется на прежнем уровне.

Поэтому самым ходовым, относительно дешевым и сообразным цели остается воздушное охлаждение. Однако простое добавление парочки пропеллеров в корпус, даже на штатные (предусмотренные для них) места, очень часто не дает ничего кроме дополнительного шума, пыли и самоуспокоения пользователя. Последнее-то хуже всего...

Классический кулер — большая алюминиевая подошва и обыкновенный вентилятор.

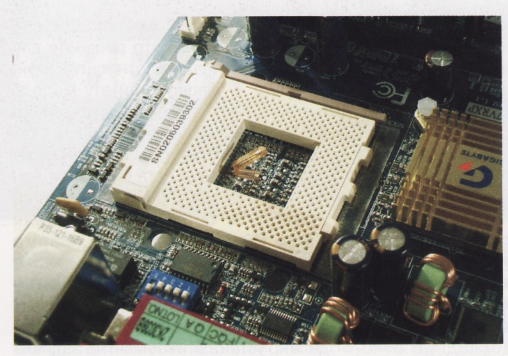
СТАВИМ ГРАДУСНИК

Чтобы эффективно побороть жар, в первую очередь хорошо бы увидеть достоверную картину нагрева — хотя бы для самых сильногреющихся компонентов.

Термоэлемент, встроенный в процессор или в его разъем на материнской плате, позволяет с достаточной для нашего случая точностью оценить температурный режим CPU. Гораздо реже мониторинг встречается у видеокарт, хотя греться их мозги и память способны не меньше центрального процессора. Некоторые материнские платы (например, производства MSI и Soltek) комплектуются внешним термодатчиком, коим можно попытаться измерить температуру видео- или любой другой платы. На худой конец можно воспользоваться любым бытовым контактным термометром, чтобы промерить все сомнительные "точки". Не усмехайтесь, пожалуйста: этот способ точнее, но он плох тем, что не позволяет динамически следить за температурой работающего компьютера, а она может сильно разниться в зависимости от нагрузки.

Между тем в "среднем" компьютере гораздо больше термодатчиков, чем можно себе представить! Нужно лишь поставить соответствующую программу-монитор. Мне лично из всего их многообразия по душе пришелся SpeedFan (www.almico.com/speedfan.php; см. эту утилиту на нынешнем .EXE-диске!). Эта бесплатная программка не только умеет считывать показания термодатчиков, но и в зависимости от их показаний способна управлять частотой вращения вентиляторов, подключенных к разъемам на материнской плате. В свернутом состоянии "иконка" программы отображает температуру любого из датчиков.

Так что же за таинственные датчики есть в каждом компьютере? Не все догадываются, что винчестеры, поддерживающие SMART-мониторинг (то есть все новые и многие из не слишком старых жестких дисков), измеряют и собственную температуру. А материнская плата помимо температуры процессора и чипсета (самой его горячей микросхемы — "северного моста") может сообщить ценные, хотя и на пару градусов заниженные, сведения о




Турбинные кулеры от Termaltake.

средней температуре в системном блоке! Набор опций и точность измерений меняется в зависимости от чипсета, точнее — его "южного моста", ответственного за сбор сведений с датчиков (в моем случае был VIA-чипсет с 686B-мостом).

В любом случае останется неохваченной часть компонентов, тоже способных подогревать атмосферу, — например, скоростной CD-ROM, звуковая карта (процессоры, к примеру, дорогих карт, сильно греются), SCSI-адаптер, модули оперативной памяти (в особенности RDRAM). Но если явных признаков перегрева нет и та или иная горячая железка не заперта в душном и пыльном закутке, не будет большим грехом считать, что, установив нормальный температурный режим для основных компонентов, эти "несновные" мы тем более не перегреем.

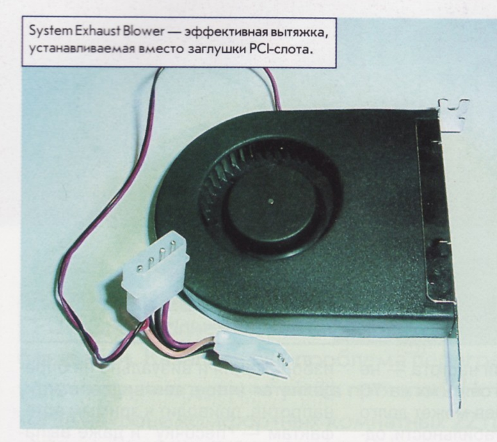
ЖАР КАМНЕЙ НЕ ЛОМИТ?

Сам по себе нагрев неизбежен и не страшен, пока он не превышает определенного порога. Оптимальную температуру для любого процессора можно, конечно, найти в его спецификации. Однако обычно мы не в состоянии узнать точную температуру собственно ядра (поддержка встроенного в процессорный чип термодиода получила распространение лишь на платах под Pentium 4, и то не всех, большинство же остальных плат полагаются исключительно на собственный датчик), поэтому за расчетный порог для любого современного центрального процессора можно принять 50-55 градусов Цельсия. Не страшно, если процессор нагревается больше в моменты интенсивной загрузки; причины для беспокойства есть, если такая температура держится постоянно.

Старшие, высокочастотные, модели в любой процессорной линейке закономерно нагреваются сильнее младших, но большая частота — не оправдание, чтобы гонять их на 70 градусах. Да, перегрев может долго не сказываться на стабильности, однако технологический предел для сложных интегральных схем не превышает 80-90 градусов, при которых физическое старение идет уже во много раз быстрее морального. Даже для быстроустаревающих центральных процессоров.

Микросхемы со структурой попроще — "северный мост" чипсета, чипы на разнообразных платах (кроме видеокарты) — обычно функционируют на меньших частотах. Поэтому их нагрев до тех же 50 градусов говорит не столько о напряженной работе самих чипов, сколько о плохой вытяжке из системного блока горячего воздуха, "произведенного" основными процессорами (или же о том, что собственный вентилятор или радиатор этих чипов забит пылью). Процессор и память на мощных видеокартах (особенно разогнанных) очень часто работают на пределе,поэтому даже предусмотренный конструкторами тепловой режим для GPU может превышать 60 градусов. Это печально, тем более что перегрев современных GPU очень слабо влияет на качество изображения и визуально не определяется (перегрев видеопамяти, напротив, приводит к зримым артефактам — "песочку" и даже выпадению целых полигонов и фрагментов картинки). Имея особо горячую (на ощупь, раз уж мониторинг не предусмотрен!) видеокарту, постоянно работающую под 3D-нагрузкой, будет нелишним снабдить ее дополнительным охлаждением.

Не менее бережного обращения требует и винчестер. С тем, что магнитная запись, нежная механика и высокие температуры принципиально плохо сочетаются, вряд ли кто будет спорить. О его температурном пределе можно максимально достоверно узнать с помощью того же SMART-монторинга: кроме текущего значения каждого параметра самоконтроля, винчестер готов сообщить и предельные (worst) величины. К примеру, для моего диска (Seagate Barracuda ATAIV) SpeedFan отрапортовал о 49 градусах (здесь, в отличие от процессора, речь идет о КРИТИЧЕСКИХ величинах, кои, согласитесь, не имеют ничего общего с постоянной рабочей температурой). При повседневно регистрируемых 44-47 градусах это очень нехорошая цифра. Между прочим, 40-гигабайтная


System Exhaust Blower — эффективная вытяжка, устанавливаемая вместо заглушки PCI-слота.

"барракуда" считается довольно "прохладным" ЖД — среди моделей с частотой вращения 7200 об/мин есть и погорячее. Остается еще добавить, что те же самые 44-47 градусов в покое выдавал у меня интенсивно охлаждаемый знатный кипятильник — процессор Athlon XP на частотах далеко за гигагерц.

КУЛЕР ОТ СЛОВА "COOL"

Выходит, что едва ли не самым "термопроблемным" в моем случае оказался жесткий диск (подозреваю, что не только в моем). Поэтому первым делом надо было охладить его. Для чего оказалось достаточно переставить винчестер из штатного 3,5-дюймового отсека внизу корпуса в 5-дюймовый и закрепить его там в "салазках" прямо напротив вентиляционных щелей блока питания. Блочный вентилятор без посторонней помощи довел температуру до безопасных 42 градусов.

На случай еще более теплого винчестера (или жаркой погоды) существуют персональные дисководные вентиляторы. Мне приходилось пробовать разные их модели, и лучше всех с охлаждением смогла справиться простая конструкция из трех вентиляторов, собранных в блок, наподобие тех, что охлаждали процессоры для Socket7. Ставится она вместо заглушки пятидюймового отсека, работает "на вдув", делая это на редкость бесшумно (последнее относится, конечно, к фирменному изделию; будьте, как обычно, бдительны: под торговой маркой Just Cooler встречаются похожие самоделки, собранные из старых вентиляторов).

Устройства, выкачивающие (или вдувающие) воздух в корпус ПК, всегда эффективнее тех, что гоняют его внутри коробки. По этой причине для дополнительного охлаждения видеокарты или любой другой платы вне конкурса остается роторный вентилятор System Exhaust Blower, устанавливаемый в соседний с охлаждаемой картой слот. Поток воздуха он создает очень мощный, шумит терпимо. В минус можно записать вибрации — из-за них крепить этот кулер нужно жестко, а в местах соприкасания с корпусом полезно положить резинки или поролон.

Для охлаждения ЦП изобретено множество кулеров, хотя действительно оригинальные конструкции встречаются редко. В последнее время инженерная мысль вертится вокруг двух основных форм: "турбинного" кулера (знаменитые Orb'ы от Termaltake, аналогичные им Titan Majesty и т.п.) и простого вентилятора в блоке с массивной ребристой подошвой (дешевые кулеры бывают только такие, это самый распространенный тип, имеющийся в линейке любого производителя).


Вентилятор для жесткого диска в 5-дюймовый отсек.

В качестве интересной разновидности "обычных" кулеров можно привести модель TTC-D5TB (фирма Titan), где применен большой (80х80х25 мм), но тихоходный вентилятор со скоростью вращения крыльчатки 3000 об/мин. Понятно, что это решение для любителей тишины (относительной, конечно — бесшумной эту модель все же не назовешь); эффективность же достигается приличная — за счет крупного вентилятора. Если ЦП не из самых мощных и есть огромное желание добиться тишины, можно попробовать систему охлаждения Noise Prevention System (фирма Zalman). В комплекте поставляются массивный радиатор, набранный из отдельных алюминиевых или медных (есть разные модели) листов, и отдельно устанавливаемый на заднюю стенку корпуса большой вентилятор. Собственноручно я такую систему не тестировал, хотя принцип этот известен — его практикуют Hewlett-Packard и некоторые другие брэнды, собирающие очень тихие компьютеры, оставляя на процессорах только большие радиаторы. Вытяжку горячего воздуха в этом случае обеспечивают либо вентилятор в блоке питания, либо кулер на задней стенке корпуса.

Вентиляторы для Athlon XP или Pentium 4 в технических характеристиках обычно содержат указание на предельную частоту процессора, до которой их производительности должно хватать. Но она действительна только для условий, когда воздух в корпусе имеет пристойную температуру — до 35-40 градусов, а чип надежно контактирует с подошвой радиатора через термопасту. Разница между ХОРОШЕЙ пастой (к ней два основных требования: собственно высокая теплопроводность и сохранение полужидкой консистенции для получения слоя минимальной толщины) и ПОСРЕДСТВЕННОЙ, включая старую советскую, но до сих пор очень распространенную термопасту КПТ-8, может достигать 5 и больше градусов "при прочих равных". Очевидно, что большинство фирменных кулеров комплектуются хорошей термопастой (встречается даже с примесью серебра!), но есть и ОТЛИЧНАЯ — к примеру, отечественная разработка АлСил-3.

P.S. Внимание, внимание! Поговорив сегодня о вентиляторной "теории", мы в обязательном порядке посвятим СЛЕДУЮЩУЮ колонку тестам кулеров — как классических, так и сверхмодных, о существовании которых вы, возможно, даже и не подозреваете. Просьба очевидна: не пропустите следующий выпуск "Игрового железа".

СВЕЖАЯ РЕЗИНА

Николай РАДОВСКИЙ

Майское потепление принесло непредвиденные издержки. Мой цзипучэ 2104 вяло тормозил и неуверенно вел себя на скоростях выше 140. Виноватой была признана зимняя резина, настойчиво требующая замены на свежий летний комплект. Впрочем, сменой шин в мае озаботился не я один.

В разгар майских праздников корпорация Intel в очередной раз обновила линейку своих флагманских ЦП, выпустив Pentium 4 2,26, 2,4 и 2,53 ГГц, а также чипсет i850E. Указанные сверхпроцессоры впервые ориентированы не на традиционную 400-, а на 533-мегагерцовую системную шину (FSB). i850E, в свою очередь, стал первым чипсетом Intel, официально поддерживающим новую FSB.

Сегодня мы попытается оценить эффективность и перспективы вновь проложенной 533-мегагерцовой магистрали.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные процессоры испытывались на плате ASUS P4B266 SE (чипсет i845), укомплектованной 256 Мбайт PC2100 DDR SDRAM, и плате Intel D850EMD2, снабженной 256 Мбайт PC800 RDRAM. Обе системы комплектовались жестким диском Seagate Barracuda ATA IV ST380021A и 3D-ускорителем ASUS V8200 T5 Deluxe (GeForce3 Ti500). Параметры CMOS Setup настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности подопытных.

Все тесты запускались в ливерпульской версии Windows 98 SE в присутствии вдумчиво проинсталлированной библиотеки DirectX 8.1 и свежих патчей, чья задача призвать материнскую плату к корректной работе.

Пропускная способность ОЗУ измерялась при помощи пакета SiSoft Sandra 2002 (тест CPU/Memory Bandwidth). "Игровая" производительность ЦП оценивалась посредством Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam: The Second Encounter v1.0, Max Payne v1.01, Jedi Knight II v1.02a и демоверсии Comanche 4. Все игровые тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

INTEL PENTIUM 4 2,4

Цена	$580 (ориентировочно)
Тактовая частота ЦП	2,4 ГГц
Эффективная частота системной шины	400 МГц
Производственный процесс	0,13 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Разъем	Socket 478
Кэш первого уровня	8 Кбайт
(данные/инструкции)	12000 микроинструкций
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Этот процессор — прямой наследник 2,2-гигагерцового Pentium 4, препарированного нами пару месяцев назад. От предшественника он отличается лишь коэффициентом умножения (24 вместо 22), позволяющим процессору работать на 200 МГц быстрее.

Судя по всему, это одна из последних моделей Pentium 4, предназначенных для 400-мегагерцовой системной шины. Согласно неофициальной информации, Intel планирует выпустить для этой FSB процессоры с частотами 2,5 и 2,6 ГГц, однако более мощные Pentium 4 будут жить исключительно на системной шине 533 МГц. Таким образом, век 400 МГц FSB стремительно подходит к концу.

Тем не менее процессоры для этой шины отнюдь не бесперспективны. Дело в том, что ЦП для 533-мегагерцовой FSB нуждаются в новых чипсетах, и с "пожилыми" матплатами они уживаются неохотно. Intel Pentium 4 2,4, напротив, совместим с любой материнской платой, оснащенной гнездом Socket 478 (к сожалению, установить его в устаревший Socket 423 вам вряд ли удастся). Таким образом, этот процессор может сослужить хорошую службу при апгрейде систем с младшими Pentium 4. Стоит ли проводить подобный апгрейд или Pentium 4 2,4 практически не отличается от предшественников по производительности? Наш опыт показывает, что флагманские процессоры Intel до сих пор хорошо масштабируются по частоте. Достаточно взглянуть на результаты тестов Pentium 4 2,2, чтобы убедиться, что этот ЦП заметно (хотя, конечно, не очень сильно) отстает от 2,4-гигагерцового наследника.

К сожалению, нам не удалось сравнить эти процессоры с конкурентами, поскольку по объективным причинам не смогли вовремя получить Athlon XP 2100+. Однако нам известны результаты предварительных тестов этих ЦП, которые показывают, что старший Athlon уступает лучшим Pentium 4 почти во всех приложениях. Выходит, что корпорация Intel вновь вернула себе корону лидера?



Первый из двух 2,4-гигагерцовых близнецов.

Вполне возможно. Но для окончательного ответа на этот вопрос надо бы подождать хода AMD...

INTEL PENTIUM 4 2,4B

Цена	$580 (ориентировочно)
Тактовая частота ЦП	2,4 ГГц
Эффективная частота системной шины	533 МГц
Производственный процесс	0,13 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Разъем	Socket 478
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	8 Кбайт 12000 микроинструкций
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,6



Этот процессор также работает на частоте 2,4 ГГц, да и архитектурно он почти не отличается от рассмотренного выше Pentium 4 2,4. Тем не менее индекс "B" возник в его названии отнюдь не случайно: исторически Intel присваивает его процессорам, работающим на ускоренной системной шине. Так, в 1999 году корпорация переводила Pentium III со 100- на 133-мегагерцовую FSB. Коль скоро Pentium III 600 выпускались в версиях как для старой, так и для новой системных шин, модели этих процессоров для 133 FSB получили индекс "B". Сегодня аналогичная участь постигла и Pentium 4.

Напомним, что системная шина этих процессоров до недавнего времени также работала на физической частоте 100 МГц, правда, данные по ней могут передаваться четыре раза за такт, поэтому ее эффективная пропускная способность достигает внушительных 400 мегагерц. Ни один конкурент не может похвастаться столь быстрой системной магистралью (лучшие Athlon до сих пор живут на 266-мегагерцовой FSB). Так есть ли смысл в разгоне и без того реактивной FSB? На этот вопрос существуют два ответа.

Пессимисты решат, что злая корпорация Intel очень не любит, когда пользователи апгрейдят свои системы, устанавливая быстрые ЦП в старые материнские платы. Для того чтобы продавать не только процессоры, но и чипсеты к ним, Intel постоянно модифицирует форм-фактор ЦП (вспомним непопулярный переход от Socket 423 к Socket 478) и протоколы системной шины.

Реалисты же заметят, что процессор не может развиваться вне платформы. Значительный рост частоты ЦП бесполезен, если он не сопровождается ускорением периферии (прежде всего системной шины и памяти). Типичный пример подобного дисбаланса — серия Celeron, уж очень долго жившая на 66-мегагерцовой системной шине. Системы на Celeron 700, 733 и 766 практически не отличались по производительности именно потому, что их узким местом был отнюдь не процессор, а устаревшая системная шина, не успевающая поставлять данные быстрому ЦП. Ситуация улучшилась только с появлением Celeron 800, ориентированного на 100 МГц FSB. Впрочем, представители Intel особо не скрывали, что производительность Celeron умышленно сдерживается системной шиной, дабы эти процессоры не конкурировали с Pentium III.

Ограничивать мощь своих флагманских ЦП у Intel нет никакого резона, поэтому Pentium 4 переводятся на 533 МГц FSB заблаговременно. Подчеркнем, что шина этих процессоров физически тактируется 133 мегагерцами, однако ее эффективная частота достигает 533 МГц за счет четырехкратной передачи данных за такт.

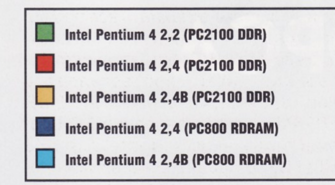
Разумеется, ускоренная FSB должна поддерживаться материнской платой. Но все выпущенные до сих пор чипсеты Intel для Pentium 4 (а значит — и материнские платы на них) 533-мегагерцовую системную шину официально не поддерживают. На практике, однако, некоторые "старые" платы вполне можно подружить с Pentium 4 2,4B.

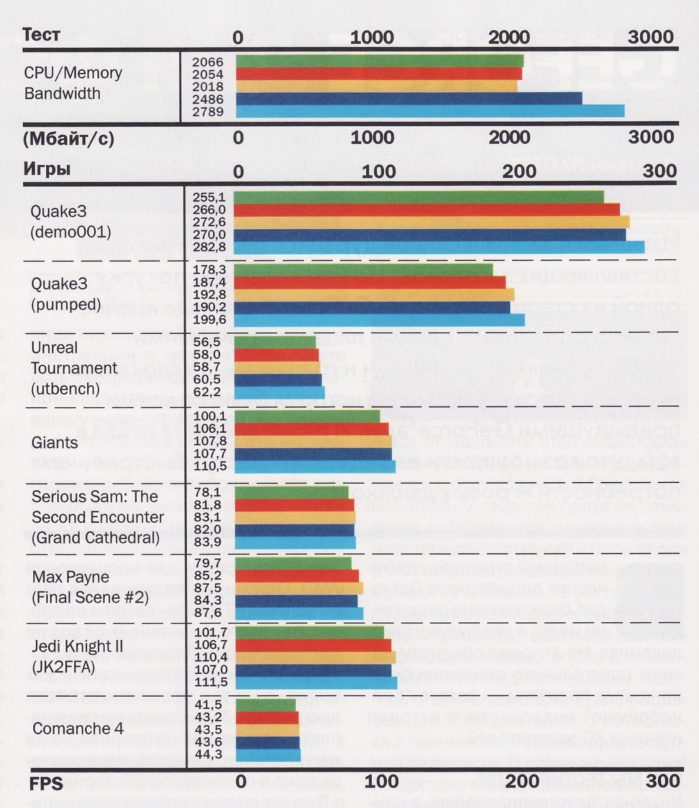
Дело в том, что популярный чипсет i845 легко разгоняется до 133 мегагерц, при этом он позволяет тактировать важнейшие компоненты системы (память, шины AGP и PCI) независимо от системной шины. Если производитель материнской платы хорошо поработал над ее дизайном и установил качественный генератор тактовой частоты, умеющий разгонять системную шину до 133 МГц, то процессоры для 533 МГц FSB смогут работать на такой "маме". К примеру, имевшийся у нас Pentium 4 2,4B легко сошелся с платой ASUS P4B266 SE, построенной на "несовместимом" с этими ЦП чипсете i845, причем разгону была подвергнута только системная шина, а все прочие компоненты системы жили на штатных частотах. Это обстоятельство позволило нам протестировать Pentium 4 2,4B с памятью DDR SDRAM еще до появления DDR-совместимых чипсетов Intel для 533 МГц FSB. В процессе испытаний никаких проблем не возникало, однако система была разогнана, поэтому гарантировать стабильность подобных конфигураций никто не может. В ближайшее время Intel анонсирует несколько DDR-совместимых чипсетов с поддержкой 533 МГц FSB, пока же в напарники лучшим "настольным" процессорам корпорации рекомендован только i850E.

Наши постоянные читатели, вероятно, помнят, что i850 был первым и долгое время оставался единственным чипсетом для Pentium 4. Этот набор системной логики поддерживает исключительно RDRAM — весьма быстродействующий, но довольно дорогой и не очень популярный тип памяти. Некогда Intel совместно с компанией Rambus (именно ей RDRAM обязана своим появлением на свет) активно продвигали RDRAM, планируя сделать ее основным ОЗУ для настольных систем. Рынок, впрочем, не принял RDRAM, предпочтя открытую и более дешевую DDR SDRAM. Тесная связь с дорогой и непопулярной памятью сильно ударила по продажам первых Pentium 4. С тех пор Intel обещает поддерживать все востребованные рынком типы ОЗУ, причем самые популярные чипсеты корпорации работают с DDR, а увядающей RDRAM оставлен узкий сегмент систем hi-end. Возможно, имен-



Другой "из ларца". Одинаковый с лица.





но поэтому первый чипсет Intel, официально поддерживающий 533 МГц FSB, функционирует только с памятью Rambus.

По правде говоря, i850E отличается от своего предка i850 только гарантированной совместимостью с 533-мегагерцовой системной шиной. Казалось бы, рост частоты FSB оправдан только тогда, когда он сопровождается пропорциональным ускорением памяти. Тем не менее i850E, подобно предшественнику, официально поддерживает лишь двухканальную PC800 RDRAM с суммарной пропускной способностью 3200 Мбайт/с. Более современная PC1066 RDRAM, способная работать синхронно с 533 МГц FSB, обеспечивая рекордную пропускную способность в 4264 Мбайт/с, в спецификациях i850E не значится. На самом деле чипсет все-таки поддерживает эту память, просто его разработчики не желают тратить время и деньги на дорогостоящую сертификацию ОЗУ с неясными перспективами. Показательно, что даже материнские платы от Intel, построенные на i850E, знакомы с PC1066 RDRAM и предлагают пользователю выбрать частоту ОЗУ при установке соответствующих модулей.

К сожалению, на момент написания этих строк столь быстрая память еще не добралась до Третьего Рима, так что нам пришлось воспользоваться обыкновенной PC800 RDRAM. Поскольку Intel традиционно не приветствует оверклокинг во всех его ипостасях, плата D850EMV2 не позволяет заставить работать модули PC800 RDRAM на частоте PC1066 RDRAM. Но подобный разгон вполне реален, и матплаты других производителей, скорее всего, будут его поддерживать. Пока же мы ограничились тестированием Pentium 4 2,4B в связке с привычными PC800 RDRAM и PC2100 DDR.

Взглянув на результаты тестов, нетрудно заметить, что при работе с PC2100 DDR SDRAM процессоры, предназначенные для 533 МГц FSB, весьма незначительно опережают предшественников, живущих на 400-мегагерцовой шине. Почти во всех тестах Pentium 4 2,4B оторвался от Pentium 4 2,4 менее чем на 3%. Столь небольшая разница вполне укладывается в погрешность измерений, и признать ее ощутимой мы никак не можем.

Между тем этот результат вполне объясним. PC2100 DDR SDRAM значительно уступает по пропускной способности даже старой 400-мегагерцовой шине Pentium 4, поэтому дальнейшее ускорение FSB почти не повлияло на производительность системы. Правда, за счет синхронизации системной шины и шины памяти (напомним, что 533 МГц FSB и PC2100 DDR SDRAM работают на одной физической частоте — 133 МГц) примерно на 15% сократилась латентность ОЗУ. Однако этот эффект практически не повлиял на скорость современных игр, ценящих пропускную способность ОЗУ куда выше латентности.

Система с двухканальной PC800 RDRAM выиграла от ускорения FSB чуть больше. Так, в Quake 3 и Jedi Knight II новый Pentium 4 2,4B обогнал Pentium 4 2,4 более чем на 4% — результат, конечно, не выдающийся, но списать его на погрешность измерений уже нельзя. Наибольший эффект от 533-мегагерцовой FSB следует ожидать, конечно же, в системах с PC1066 RDRAM, однако оценить его на практике мы, к сожалению, пока не можем.

Подведем итог. Ускорение системной шины до 533 МГц довольно слабо отразилось на производительности современных Pentium 4. Но назвать новую шину бесполезной нельзя: она наверняка окажется востребованной по мере роста тактовой частоты процессоров и появления быстродействующих типов памяти. Поэтому при покупке системы на базе Pentium 4 стоит позаботиться о том, чтобы материнская плата поддерживала 533 МГц FSB.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность российскому представительству **Intel** (www.intel.ru), предоставившему процессоры на тестирование.

Отдельное спасибо фирмам **FCenter** (472-6401) и **IPLabs** (728-4101), любезно предоставившим тестовое оборудование.

GEFORCE ДЛЯ ФОРСА

Дмитрий ЛАПТЕВ

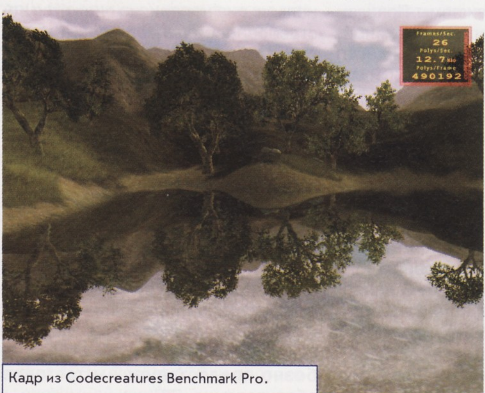
Извиняюсь за повышенной дурацкости созвучие слов, составляющих заголовок. Но немедленную покупку одной из старших моделей GeForce4 и правда крайне сложно обосновать одними лишь практическими соображениями, таблицами и графиками. Успокаивает лишь тот факт, что похожая история была со всеми предыдущими GeForce'ами. И разве виновата nvidia в том, что возможности ее видеокарт растут быстрее, чем потребности игровых движков?

В нутренней структуре графических процессоров GeForce4 было уделено достаточно места в предыдущих публикациях. На этот раз объектом нашего пристального внимания будут конечные продукты — самые "бронебойные" видеокарты в истории игровых 3D-ускорителей.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Видеокарты устанавливались в компьютер с материнской платой Gigabyte GA-7VRXP (чипсет VIA KT333), процессором Athlon XP 1600+, памятью DDR DRAM PC2100 (512 Мбайт), жестким диском Seagate Barracuda ATAIV (40 Гбайт) и звуковой картой Sound Blaster Audigy. Кроме того, говоря о конфигурации, мы обязаны представить материнскую плату с самым совершенным на данный момент чипсетом для процессоров AMD. Отдельного тестирования плат на чипсете KT333 мы решили не проводить, благо фирменные платы не дают сколько-нибудь заметного разброса значений даже в синтетических тестах, а уж тем более в настоящих программах. Тестировать же noname-платы задача неблагодарная из-за нестабильного качества, меняющегося даже в пределах одной партии.

В то же время остается принципиальным вопрос, напрямую связанный с новым чипсетом. А именно: насколько полезен сам по себе переход с прежней 266-мегагерцовой памяти PC2100 на PC2700 (частота новой памяти — 333 МГц — вынесена в название чипсета)? Его мы между делом изучим, благо нам удалось найти парочку DDR333 PC2700-модулей; к тому же в тестах с самыми-самыми видеокартами разница в платформах обещает быть особенно заметной.



Кадр из Codecreatures Benchmark Pro.

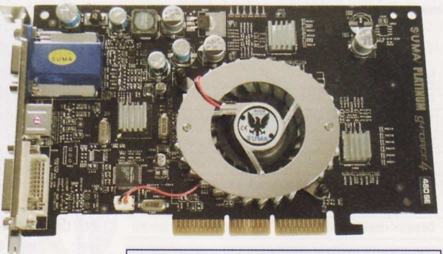
Все тесты запускались в операционной системе Windows XP Professional (русская версия). OpenGL-графику "рисовали" игры Return to Castle Wolfenstein v1.3 (демо Checkpoint), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar) и Quake 3: Arena v1.17 (demo001). В DirectX трудился пакет 3DMark 2001 SE и следующие его игровые тесты: Game1 (Car Chase), Game2 (Dragothic), Game3 (Lobby aka Max Payne), Game4 (Nature — речка со всеми вытекающими отсюда шейдерами), а также синтетические тесты на скорость заполнения сцены (fill rate), эффективность работы T&L-блока (High Polygon Count) и исполнения вершинных и пиксельных шейдеров (Vertex, Pixel и Advanced Pixel Shaders). Кроме обычных настроек качества по схеме "все-на-максимум", дополнительно отключалось сжатие текстур и использовались только 32-битные текстуры.

Поскольку высокие результаты в традиционных игровых тестах для столь мощных видеокарт в известной степени предопределены, имеет смысл сместить акцент в сторону пиксельных шейдеров. К сожалению, ни одна из ныне существующих игр, даже с формальной поддержкой шейдеров, реально в них не нуждается — качество графики визуально остается на неизменном уровне, что с включенными, что с выключенными шейдерами. Между тем "чисто шейдерные" движки уже начинают появляться, поэтому один из них — Codecreatures от компании Codecult — мы и предложили "подвигать" нашим сегодняшним гостям. Собственно игрового сюжета в этой бенчмарке нет (Codecult не пишет игры, а только программирует на заказ).

Итак, что мы видим? Пока только динамический ландшафт, максимально приближенный к натуральному, на прорисовку которого уходит вся мощь GPU и компьютера в целом. С одной стороны — выглядит эффектно, не зацикленный на поисках недостатков взгляд легко может перепутать ЭТО с видеозаписью. С другой — нам очень грустно, поскольку даже самые мощные видеокарты едва вытягивают тест без задержек, и откуда разработчики планируют черпать ресурсы для прорисовки игровых персонажей (а им ведь тоже придется выглядеть соответствующим антуражу образом) —

решительно не ясно.

Словом, пока задано лишь направление развития, а ко времени (очевидно — не скорому) появления коммерческих "шейдерных" игр проблемы роста, надо полагать, будут решены. Причем есть надежда, что дело не ограничится одним только наращиванием мощности видеокарт, шейдерные игровые движки тоже обязаны пойти навстречу. К чему, спрашивается, бросаться в другую крайность и моделировать каждую травинку в отдельности?



SUMA Platinum GeForce4 MX460 SE.

ПЛАТФОРМА

Как и обещали чуть выше, выберем сначала лучшую платформу, то бишь материнскую плату с памятью, достойную наших мощнейших пикселедробилок. Чипсет KT333 отличается от своего предшественника KT266A обновленным контроллером памяти и поддержкой ATA133 — последнего из UDMA-режимов, активно продвигаемого в своих винчестерах фирмой Maxtor. Не совсем ясно, долго ли этот режим будет оставаться самым прогрессивным, ведь на смену ему готовится прийти Serial ATA, причем жесткие диски и контроллеры под этот принципиально новый стандарт заявлены на лето-осень текущего года.

Фирменные платы на 333-м чипсете (и GA-7VRXP в особенности) просто ломятся от интегрированных опций и новых интерфейсов (сложно сказать, введены ли они для оправдания немалой цены самих плат либо, напротив, это из-за них цена получилась столь внушительной). Вот неполный список периферии, напаянной на нашей плате: четыре порта USB версии 1.1 и столько же USB 2.0, дополнительный IDE RAID-контроллер с поддержкой ATA133 фирмы Promise, встроенный аудиочип Creative CT5880, контроллер локальной сети 10/100 Мбит/с от Realtek и даже контроллер считывателя флэш-карт (Memory Stick). Как обычно, Gigabyte ставит на свои платы две микросхемы CMOS для повышения их живучести на случай неудачной перепрошивки BIOS пользователем.

На практике плата показала себя отлично (никакой "сырости", характерной для первых выпусков плат на новых чипсетах, замечено не было). Зато неожиданно плохо выступила память — та самая виновница торжества DDR333 PC2700. В инструкции к материнской плате есть предупреждение о нестабильном качестве выпущенных к настоящему моменту модулей. И в самом деле, пришлось перебрать множество модулей, чтобы выбрать два гарантированно рабочих (хотя все они были на чипах Samsung и едва ли не из одной партии). Кстати, нестабильность проявлялась как раз в играх, причем строго определенных, особенно страдал парнишка Serious Sam, зависавший уже на этапе загрузки.

Именно по этой причине стоит, пожалуй, подождать с покупкой DDR333-памяти до тех пор, пока не выйдут гарантированно функционирующие на таких частотах модули (а для этого, возможно, придется прибегнуть к новой BGA-упаковке чипов, и такие модули уже появляются). В итоге основной платформой для теста видеокарт стала плата на KT333-чипсете с памятью PC2100, безупречно отработавшей во всех задачах.

Что касается сравнения разных типов памяти, то, как вы видите по результатам тестов, чудес особых нет: на ходовом разрешении 1024x768 почти все игры, кроме Quake 3, после перехода с PC2100 на PC2700 прибавили всего несколько fps. Для сравнения приведены тесты на плате ABIT KT7A с чипсетом KT133A и простой SDRAM PC133. Здесь разница между устаревшей SDRAM и любой версией DDR видна невооруженным глазом. Минимальную зависимость от типа памяти продемонстрировали шейдерные тесты, для которых все пока определяется мощностью видеокарты.



SUMA PLATINUM GEFORCE4 MX460 SE

Цена	$155
Чипсет	GeForce4 MX460 (300 МГц)
Тип памяти	3,3-нс DDR DRAM (550 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, DVI+D-Sub, TV-Out, VIVO
Версия драйверов	Detonator 28.90

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

А вот от мощности этой видеокарты никакие шейдеры не зависят, по причине их отсутствия в MX-версиях GeForce4. Между тем плата не относится к бюджетной категории (что подтверждается ценой) и попала она в тест высокопроизводительных карт отнюдь не случайно. Что и говорить, плата интересная: очень быстрые память и процессор, вдобавок неплохо поддающиеся разгону (без дополнительного охлаждения удалось получить стабильные 330 МГц на процессоре и 637 МГц на памяти), сочетаются с полным отсутствием архитектурных излишеств. О строении GeForce4 MX достаточно слов сказано в предыдущем номере, а MX460 — старшая модель младшей линейки, отличающаяся от MX420 и 440 только частотами процессора и памяти.

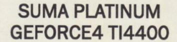
Покупатели данного продукта имеют все шансы обзавестись самым мощным и просто последним из "классических" 3D-ускорителей. Следующие выпуски даже бюджетных видеокарт, не говоря уж о дорогих,

едва ли будут обходиться без тех же шейдеров. Вполне можно себе представить в качестве покупателя MX460 и этакого реалиста, не желающего тратиться на то, что не сможет полноценно работать здесь и сейчас, и вместе с тем собирающегося играть в максимально комфортных условиях в современные игры.

Претензий к качеству плоской графики в отношении этой карты нет, хотя у всех флагманов на GeForce4 Ti оно показалось нам чуть более привлекательным (не исключено, что здесь не обошлось без маркетинга, ибо самые дорогие карты просто обязаны быть лучше во всем, а на оптимизацию их конструкции по определению уходит больше времени).

Аббревиатура "SE" (Second Edition) в названии карты намекает на некие усовершенствования по сравнению с "первой редакцией". Мы видим их в многообразии видеовыходов: распаяны разъемы под обычный монитор и цифровую ЖК-панель (DVI), в дополнение к ТВ-выходу реализован видеовход на микросхеме от Philips, заботливо покрытой радиатором (!) — редчайший случай, таким же, как и на чипах памяти. В увесистом комплекте поставки есть большинство кабелей, что могут потребоваться для видеоработ; нет только переходника с DVI на аналоговый монитор — его придется докупать при подключении к этой карте двух обычных мониторов. Радиаторы на модулях памяти, конечно, способствуют успешному разгону, но штатное крепление на теплопроводящем клее не есть идеальный "тепловой интерфейс" (на некоторых чипах радиаторы едва держались, то есть соприкасались лишь в нескольких точках). Поэтому у любителей выжать максимум есть очевидный резерв для улучшения теплоотвода. Придется повозиться и отклеить все радиаторы (снять их можно только "откручиванием", иначе можно повредить чипы), убрать клей и посадить их на "правильную" термопасту. Этот метод справедлив для всех видеокарт SUMA с подобными радиаторами.

SUMA Platinum GeForce4 Ti4400.



SUMA PLATINUM GEFORCE4 TI4400

Цена	$305-320
Чипсет	GeForce4 Ti 4400 (275 МГц)
Тип памяти	3,6-нс DDR DRAM (550 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out, (DVI+DVI, VIVO)
Версия драйверов	Detonator 28.90

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,7**



Фирма SUMA не ограничилась одним вариантом платы на 4400-м чипе. Кроме аскетичной версии с таким же выходом для единственного монитора, существует элитный вариант (с двумя DVI-выходами, видеовходом на аналогичном MX460-модели чипе от Philips и комплектом радиаторов для памяти). Ко второй карте подключить обычный CRT-монитор можно только через переходник, причем в комплекте их прилагается аж две штуки. Разброс цен (см. выше "системные данные" платы) как раз соответствует двум вариантам комплектации. И пусть он не покажется вам большим, если вы примите во внимание, что поддержка DVI требует отдельных микросхем (в последнее время почти поголовно все используют чипы от Silicon Image). Цифровой интерфейс, в отличие от аналогового и ТВ-выхода, пока крайне редко интегрируют в ядро графических процессоров.

У нас были образцы обеих плат, на штатных частотах показавшие идентичные результаты (иное было бы странно), зато резко разнящиеся в разгоне. Плата без радиаторов выдержала 310 МГц на GPU и 675 на памяти. Кажется, куда больше, верно? Но элитная версия платы легко подняла планку до 320 МГц на процессоре и 688 МГц на памяти! В обоих случаях никакие добавочные вентиляторы не использовались (разумеется, этот пример ни в коей мере не означает, что с разогнанной платой можно работать в таком режиме сколь угодно долго — оверклокинг, не компенсированный хотя бы лучшим охлаждением, сокращает жизнь платы).

Ну а что можно сказать о графическом процессоре GeForce4 Ti4400 в действии — кроме того, конечно, что он очень быстр и по совокупности тестов на голову выше своего ближайшего конкурента — Radeon 8500? Пожалуй, ничего: все результаты вы найдете в таблице. Впрочем, если сосредоточиться только на "шейдерных" тестах (к сожалению, Codecreatures на Radeon работать отказался), хочешь не хочешь придется хвалить и детище ATI. А именно: в тесте Game4 из 3DMark сверхзвуковой GeForce4 Ti4600 отстал на целый кадр в секунду! Правда, более прогрессивный Advanced Pixel Shaders, в котором используются шейдеры старших версий (1.4 для Radeon 8500 и 1.3 для GeForce4 Ti), возвратил на трон фирму nvidia, при этом для уверенной победы хватило даже мощности ослабленного Ti4200. Озеро с рыбками, усердно рисуемое ускорителями в этом тесте, получалось равно качественным, независимо от используемой версии шейдеров (а один из козырей Radeon 8500, напомню, состоит именно в поддержке самой свежей версии шейдеров, нежели у всех прочих ныне существующих карт. Но, похоже, и он тоже теряет силу).

Включение анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания притормаживает GeForce4 Ti заметно слабее, чем Radeon 8500 (с прежними моделями GeForce тем паче нет никакого сравнения). Плюс нужно еще учесть более честную и красивую реализацию анизотропии в ускорителях от nvidia.

SUMA GEFORCE4 TI4200 (D/C)

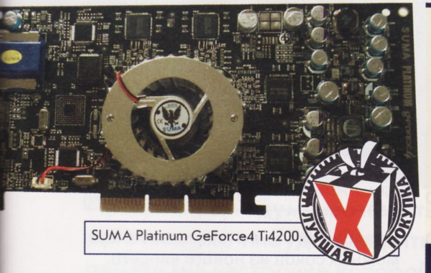
Цена	$200 (ориентировочно)
Чипсет	GeForce4 Ti 4200 (225 МГц)
Тип памяти	3,6-4-нс DDR DRAM (500 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out, etc
Версия драйверов	Detonator 28.90

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,8**



По всей вероятности, эта "народная модель" из ряда GeForce4 Ti появится в свободной продаже не раньше, чем будут распроданы запасы плат на GeForce3. А пока nvidia всячески избегает давать такие платы даже для испытаний.

Ну и не беда, благо затормозить плату еще проще, чем разогнать. Что



SUMA Platinum GeForce4 Ti4200.

мы и сделали с предыдущей картой — SUMA GeForce4 Ti4400. Официальные частоты 4200-го чипсета — 225/500 МГц — установились на ней без проблем.

Что же тесты? И на этот раз преимущество перед Radeon 8500 сохранилось, хоть и стало местами минимальным. Есть подозрение, что частоты для Ti4200 выбирались не без учета производительности конкурента — так, чтобы, с одной стороны, надежно его опережать, а с другой — создать максимальный отрыв от Ti4400, дабы отбить как можно меньше потенциальных покупателей у старших моделей.

Как водится, в итоговом рейтинге привлекательности не последнюю роль будет играть разгоняемость настоящих Ti4200-карт, хотя сомнений, что nvidia позаботится о том, чтобы максимально осложнить жизнь оверклокерам, у нас нет ни малейших.

SUMA PLATINUM GEFORCE4 TI4600 SEA

Цена	$425
Чипсет	GeForce4 Ti 4600 (300 МГц)
Тип памяти	2,8-нс DDR DRAM (650 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out, DVI+DVI, VIVO
Версия драйверов	Detonator 28.90

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,9 (НАШ ВЫБОР)

Зато уж тем, кому не хватает даже скоростей 4400-й модели, палки в колеса никто ставить не собирается. Нате, пожалуйста, покупайте 4600-го монстра, можете даже разогнать его, если мало покажется (в нашем случае до 320 МГц на процессоре и 733 МГц (!) на памяти).

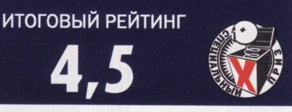
Комплектация платы аналогична "утяжеленной" версии Ti4400: есть радиаторы на чипах и полный комплект видеоразъемов. ПО в коробки к своим платам фирма SUMA кладет очень экономно, но 4600-й, помимо драйверов, все-таки достался демо-диск Experience.

Сложно пытаться выявить какие-то недостатки в условиях, когда конкуренция "в абсолютном классе" если и может быть, то только между этой и аналогичными платами от других сборщиков на том же чипсете. А значит — спор пойдет больше о вкусах, ибо скорости у них примерно равны из-за тотального следования эталонному дизайну, предписанному самой nvidia.

Итого: налицо самая мощная видеокарта, достойная медали "Наш выбор" на срок от нескольких месяцев до полугода — то есть до выпуска чего-нибудь еще более убойного.

ASUS V8460ULTRA

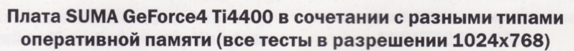
Цена	$450
Чипсет	GeForce4 Ti 4600 (300 МГц)
Тип памяти	2,8-нс DDR DRAM (650 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out, DVI+D-Sub
Версия драйверов	Detonator 28.90

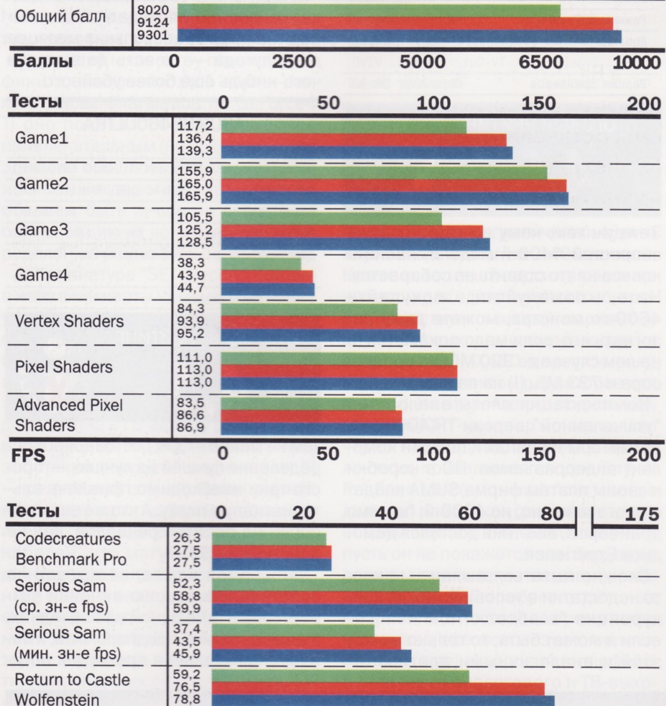


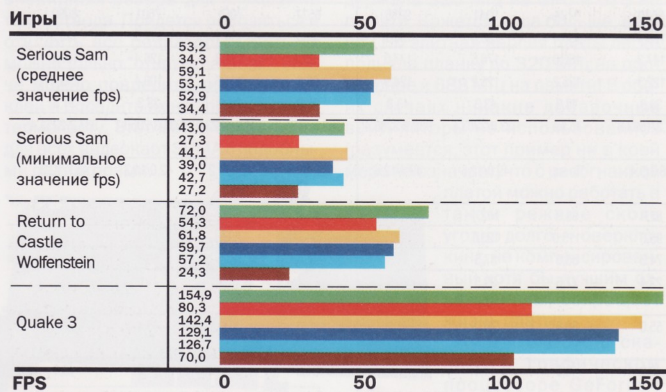
Тем не менее — для достоверного определения лучшей из лучших — просто-таки необходимо привлечь альтернативную плату. А кто же еще способен на побитие рекордов, как не дорогущий ASUS?

Уважаемая компания выпустила собственную версию линейки четвертых GeForce одной из последних, а значит, можно предположить, имела дополнительное время для опти-

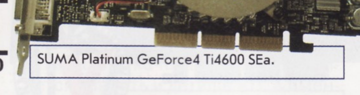
3DMark 2001 SE	1024x768						1280x1024			
	SUMA GeForce4 MX460	Gigabyte ATI Radeon–8500	SUMA GeForce4 Ti4200	SUMA GeForce4 Ti4400	SUMA GeForce4 Ti4600	ASUS GeForce4 Ti4600	Gigabyte ATI Radeon–8500	SUMA GeForce4 Ti4200	SUMA GeForce4 Ti4400	SUMA GeForce4 Ti4600
3DMark 2001 SE, баллы	5755	7911	8530	9124	9341	9336	6577	7061	7601	8090
Game1	106,5	118,0	129,4	136,4	136,3	136,1	103,2	109,1	117,5	125,3
Game2	95,5	133,5	147,3	165,0	176,5	177,0	103,1	111,3	125,4	137,2
Game3	98,8	114,7	122,5	125,2	125,2	124,9	98,6	104,6	109,4	115,4
Game4	–	44,4	38,8	43,9	43,3	43,3	28,8	24,9	28,3	31,3
Fill Rate Single/ Multi–Texturing (Mtexels/s)	541,7/611,4	784,9/1929,8	735,2/1693,8	То же	933,0/2203,6	932,9/2203,4	782,0/1931,2	741,1/1723,9	834,3/2050,1	937,2/2253,4
High Polygon Count (1/8 источников света) (Mtriangles/s)	28,9/7,3	35,8/9,7	38,3/9,4	То же	49,0/12,6	49,1/12,6	34,4/9,5	35,5/9,2	42,0/11,3	45,7/12,3
Vertex Shaders	51,9	88,3	82,4	93,9	102,1	102,2	71,4	74,1	83,0	89,9
Pixel Shaders	–	101,4	95,0	113,0	123,1	123,1	64,7	59,8	71,3	77,9
Advanced Pixel Shaders	–	42,6	74,3	86,6	87,5	87,5	32,1	51,9	60,8	66,9
Codecreatures Benchmark Pro	–	–	23,4	27,5	29,5	29,5	–	18,2	21,6	23,3
Serious Sam (среднее значение fps)	40,8	51,6	55,0	58,8	79,0	78,7	41,3	39,4	45,4	77,6
Serious Sam (минимальное значение fps)	32,5	39,4	40,8	43,5	44,4	45,2	31,2	32,0	34,5	40,1
Return to Castle Wolfenstein	72,9	61,0	76,0	76,5	79,0	76,4	54,4	68,3	66,0	77,6
Quake 3	150,0	153,1	164,8	169,5	169,4	169,9	112,4	135,2	148,5	154,4







Примечание: уровни анизотропии выбраны максимально возможными для обеих плат, степень сглаживания – средняя.

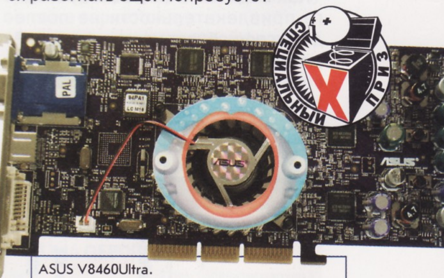


SUMA Platinum GeForce4 Ti4600 SEa.

мизации BIOS и отжима всех возможных соков из нового чипсета.

Сказать, что карта не получилась, было бы глупостью: 8460Ultra идет вровень со "скромным" изделием от Supermicro со товарищи, местами чуть обгоняя и на столь же ничтожную величину отставая. Поэтому, исходя только из скоростных характеристик, можно было бы наградить "нашвыбором" обе платы.

Но. Но наш ASUS все же дороже, а по комплектации видеоразъемами объективно проигрывает конкуренту. Кроме того, у платы нет радиаторов на чипах памяти. Тем не менее разгон удался в тех же пределах, следовательно (теоретически!) — самостоятельно наклеив радиаторы, можно попытаться разогнать еще. Попробуете?



ASUS V8460Ultra.

СПАСИБО!
Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам, предоставившим видеокарты для тестирования:
Dragon (дистрибьютор SUMA в России) www.suma.ru
Alliance Group www.alliancegroup.ru

Отдельная благодарность фирме **IPLabs** (728-4101) за содействие при создании материала.

- SUMA GeForce4 Ti4400 QuinCunx
- Gigabyte ATI Radeon–8500 SmoothVision 2x
- SUMA GeForce4 Ti4400 Anisotropic level 8x
- Gigabyte ATI Radeon–8500 Anisotropic level 16x
- SUMA GeForce4 Ti4400 QuinCunx + Anisotropic level 8x
- Gigabyte ATI Radeon–8500 SmoothVision 2x + Anisotropic level 16x



ИГРЫ С BIOS

Окончание. Начало см. в #5'02

Дмитрий ЛАПТЕВ

Продолжаем вдумчиво копаться в BIOS Setup, пытаясь хоть сколько-нибудь ускорить работу оперативной памяти (на настройке которой мы остановились в прошлый раз), шин и отдельных элементов материнской платы. Напоминаю, что мы по-прежнему находимся в разделе Advanced Chipset Features Setup…

DRAM Drive Strength (MD, MA Driving и т.д.)

Это весьма полезный параметр, особенно в случаях, когда память разогнана и попала на неродные частоты или же тайминги в предыдущих пунктах были ужаты до предела. С его помощью можно изменять силу тока в сигнальных линиях шины памяти. В отличие от любимого оверклокерами напряжения питания, этот способ деликатнее, а влияет на стабильность работы ничуть не меньше. Как и напряжение, ток можно чуть поднять (выставить "Hi" вместо "Low", а если предусмотрено шестнадцатиричное значение **Driving Value** — поднять на несколько единиц его), чем ликвидировать наметившуюся нестабильность в тестах или тяжелых программах после разгона. Но и только: если же компьютер виснет на загрузке или не стартует вообще, поднимать ток (и напряжение) бессмысленно. Дорогие платы (к примеру, ABIT'овские на VIA-чипсетах) могут поддерживать несколько Driving Strength-регулировок: отдельно для шины данных (MD) и адресной шины (MA), а также для цепей ввода-вывода процессора, AGP-шины и т.п. Причины пускать их в ход те же — для закрепления результатов разгона.

Delay DRAM Read Latch

Еще одна разновидность задержек на чтение из памяти. Если в системе стоит много DIMM-модулей, особенно двусторонних и с большим количеством микросхем, для пущей стабильности можно прибавить здесь пару наносекунд. И наоборот — для единственного одностороннего модуля лучшим будет значение "No Delay".

Autodetect DIMM/PCI Clk

Автоподстройка частоты в соответствии с электрическими параметрами (индуктивность, емкость) каждого конкретного модуля памяти или платы расширения. Но это по одной версии трактовки, по другой же — материнская плата просто перестает тактировать пустые разъемы, что полезно для снижения электромагнитных помех. В любом случае и то и другое — дело стоящее.

Memory Hole

Memory Hole позволяет выделить "дырку" в памяти в диапазоне 15-16 Мбайт для прямого обращения к ISA-устройствам. Она нужна только тогда, когда оный ISA-модем или же звуковая карта наличествуют у вас на борту и без включения (Enabled) этого параметра нормально работать отказываются.

DRAM Command Rate

Это специфический параметр BIOS для чипсета KT266 и DDR-памяти. К сожалению, возможности тонкой подстройки и разгона у современной памяти (как DDR, так и Rambus DRAM) куда скромнее, чем у SDRAM. Что и понятно, ведь их не так давно удалось заставить работать хотя бы в стандартных режимах. По мере шлифовки технологий запас должен появиться, пока же снизить в этом пункте задержку с "дефолтных" двух тактов (2T) до 1T и не получить взамен синие экраны да некорректные операции в Windows удается лишь в редких случаях.

RDRAM Frequency

Виденные мною настройки RDRAM и того хуже — они позволяют лишь облегчить условия работы памяти, что приходится делать, когда она сбоит от перегрева или общесистемного разгона. Например, на плате ASUS P4T в пункте RDRAM Frequency можно вместо законного учетверения частоты (4:1) для PC800-модулей выбрать "3:1".

AGP-ШИНА

В первую очередь оптимальные "шинные" настройки нужны видеокарте, ибо вряд ли что еще в ПК может сравниться с ней по объему перекачиваемых данных. Поэтому сначала займемся настройкой ее AGP-шины.

AGP Aperture Size

В этой строке задается максимальный объем оперативной памяти, отводимой под текстуры, в случаях, когда видеокарте не хватает собственной памяти. Выделяется лишь диапазон адресов, а сама память будет использоваться по мере необходимости; поэтому можно смело отводить до половины наличного объема, но не выше 128 Мбайт, чтобы не раздувать необоснованно таблицу адресов GART.

Onboard VGA Memory

Для встроенного в материнскую плату видео отдельным пунктом можно выставить объем буфера кадра (Onboard VGA Memory или что-то похожее). Он сразу и целиком вычитается из оперативной памяти и нужен лишь для обеспечения выбранного видеорежима ("разрешение х цветность"), а больше 1024х768 (изредка — 1280х1024) точек без замыливания картинки встроенное видео пока не тянет (разве что nForce пытается). Следовательно, резервировать больше 4-6 Мбайт нет смысла.

AGP 4x Mode

Включение/выключение режима 4x (учетверяющего эффективную частоту AGP-шины относительно исходных 66 МГц); иногда можно выбирать между 1x, 2x и 4x. Понятно, что в идеале должен быть включен лучший из поддерживаемых видеокартой режимов, но иногда приходится идти на компромисс: либо жертвовать скоростным режимом, либо отказываться от раз-

гона видеокарты, системной шины или чего-то подобного, заметно и положительно сказавшегося на резвости ПК. Проще всего определиться экспериментально, потому что в разных играх AGP-текстурирование используется с разной степенью активности. Но если вдруг окажется, что переход с 1х на 4х проходит почти незамеченным для скорости, знайте — это не обман чувств, многие игровые движки все еще приучены умещать текстуры в памяти видеокарты, нежели полагаться на AGP-канал и относительно медленную оперативную память.

AGP Master 1 WS Read (...Write)
Эти два пункта управляют задержками в режиме чтения и записи через AGP-шину. Их включение — Enabled — уменьшает задержки до одного такта, выключение — оставляет удвоенное значение.

Video Caching Mode
Эту настройку можно встретить в BIOS'ах времен Pentium II. Чуть большее быстродействие приключается, если поменять UC (Uncacheable) на UCWC (Uncacheable, Write Combining).

Video BIOS Shadow, System BIOS Shadow и т.п.
Кэширование BIOS видеокарты, прочих локальных BIOS'ов (любой компонент, звуковые и сетевые карты имеют собственную постоянную память с зашитыми в ней микропрограммами), а также видеопамяти (Video BIOS Shadow, System BIOS Shadow и прочие ...Shadow и ...Cacheable), лучше выключить. Микросхемы постоянной памяти медлительны, копирование их содержимого в оперативную память имело смысл во времена DOS, современные же ОС после загрузки не нуждаются в обращении к BIOS. Кстати, параметры Shadow (из раздела BIOS Setup — Advanced BIOS Features) отличаются от Cacheable (Advanced Chipset Features) тем, что в первом случае постоянная память целиком копируется в оперативную, во втором же просто разрешается сохранение считанных из BIOS данных в процессорном L2-кэше наряду с любой другой информацией. Поскольку второй режим не занимает оперативную память, его можно разрешить, вреда от него точно не будет, а некоторая польза во время загрузки — возможно.

Fast Writes
Остался экзотический режим Fast Writes. Включить его можно, имея видеокарту с процессором от первого GeForce и лучше. Впрочем, если система воспротивится, не беда — толку от "быстрой записи" все равно чуть.

Assign IRQ to VGA и VGA Palette Snoop
Из атавизмов: Assign IRQ to VGA — Enabled, VGA Palette Snoop — Disabled. Причину менять им значения придумать не так просто...

PCI-ШИНА

Вторая по значимости шина — PCI — тоже любит быть настроенной хорошо, для чего у нее есть своя горстка параметров.

PCI Master Pipeline Req (PCI Streaming), P2C/C2P Concurrency и Peer Concurrency
Суть безобидные настройки, позволяющие (своим включением) чуть ускорить параллельную работу PCI-устройств и их взаимодействие с процессором.

PCI Master Read Caching и PCI-to-DRAM Prefetch
Если позволяет чипсет (в противном случае этих строк в BIOS'е не будет), здесь можно включить внутренние кэш-буферы PCI-шины. В них сохраняются только что отправленные в оперативную память данные на случай, если они тут же понадобятся для чтения. Такая ситуация возникает часто, а скоростные буферы экономят массу тактов, особенно тогда, когда речь идет о чтении всего нескольких байтов.

CPU-to-PCI write buffer
Тоже буфер, процессор может помещать в него данные для пересылки по PCI-шине и продолжать заниматься своими делами, не дожидаясь пока шина обслужит его запрос.

PCI#2 Access #1 Retry
В **выключенном** состоянии обеспечивает приоритет при обращении AGP-шины к PCI. Собственно AGP, являясь надстройкой над PCI, имеет много надобностей для обращения к ней, а в этой строке включается ограничение на интервал времени доступа, совершенно не нужное, если и без него все нормально работает.

PCI Dynamic Bursting
Упаковка пересылаемых по шине байтов в группы по 32 бита, для снижения накладных расходов на пересылку.

PCI Latency (Timer) и PCI Master Bus Time-Out
Опять задержки? Да, но полезные, их можно смело выставлять в максимальное значение. Практически этот параметр определяет то, на сколько тактов каждая из PCI-карт сможет захватывать (удерживать) шину в своем распоряжении. Чем больше эти интервалы, тем меньше накладных расходов при интенсивном обмене, особенно если в системе имеются всего одна-две PCI-карты. Слишком большое значение может помешать работе старых ISA-плат.

PCI 2.1 Support
Этот параметр приходится выключать только для систем со старыми PCI-платами, не доросшими до требований спецификации 2.1.

Passive Release
Делает работу PCI-шины чуть интеллектуальнее, что может снизить загрузку процессора. Актуально для компьютеров, перегруженных PCI-платами, особенно в сочетании с ISA.

PCI Master 0 WS Write
Аналогичен похожему пункту для AGP, с той только разницей, что во включенном состоянии этот параметр обеспечивает нулевую задержку при чтении, а в выключенном — единичную. Следовательно, для ускорения — включаем.

Delayed Transaction и 16 bit I/O Recovery Time
Обе строки имеет смысл использовать только тогда, когда в системе есть PCI- и ISA-карты, активно и одновременно работающие. "Отложенные транзакции" (Delayed Transaction) позволяют PCI-картам не дожидаться, пока ISA закончит свой (куда более неспешный) цикл обращения, а оставить данные для пересылки в особом буфере, где они самостоятельно дождутся своей очереди. Ну а "время для восстановления" (Recovery Time), напротив, помогает особо пожилым ISA-картам подстроиться к нынешним космическим скоростям (обычно полезно увеличение этого параметра до 4 тактов).

ПРОЧИЕ ПОЛЕЗНОСТИ

Spread Spectrum Modulated
"Размазывает" частоту системной шины (и производные от нее частоты памяти, процессора, AGP, PCI и т.п.) в некоем диапазоне (обычно +1% от номинала). К чему сие безобразие надоб-

но? Теоретически: могут снизиться взаимные электромагнитные помехи от высокочастотных компонентов материнской платы, что полезно для повышения стабильности и снижения наводок на аналоговые цепи. Практически: стоит включить, но, если компьютер уже разогнан до предела, лишний "плюс процент" к частоте может стать последней каплей (тоже ничего страшного, как включили, так и выключим).

K7 CLK_CTL Select, CPU Fast String, FPU OPCODE Compatible Mode, Enhance Chip Performance и Fast CPU Command Decode

Современные процессоры и чипсеты добавляют еще несколько настроек от себя, к примеру, AMD Athlon и Duron откликаются на смену значения "Default" на "Optimal" в строке K7 CLK_CTL Select. Для интеловских процессоров можно использовать CPU Fast String (кэширование операций со строками) и выключить FPU OPCODE Compatible Mode (во включенном состоянии этот параметр фактически блокирует блок операций с плавающей точкой — FPU). Чипсет (точнее — его "северный мост") можно пришпорить включением Enhance Chip Performance, а его взаимодействие с процессором — Fast CPU Command Decode (значение Fast).

Вот и все, что касается **Chipset Features Setup**, но для порядка надо заглянуть и в остальные разделы.

Boot Up Floppy Seek, Gate A20 Option, Boot Device Sequence

Полезных "ускорительных" параметров здесь по совокупности наберется всего ничего. Потому что видное место занимают строки бесполезные, оставшихся со времен 286-386-х компьютеров. В любом BIOS на самой новейшей плате можно найти что-то вроде строки Boot Up Floppy Seek, заставляющей своим включением скрежетать флоппи-дисковод с целью выяснения, каким же он является — 40- или 80-дорожечным. Или Gate A20 Option, оставшуюся со времен, когда доступ за пределы 1 мегабайта оперативной памяти требовал особых ухищрений. Также не нуждаются в представлении очевидные строки вроде определения порядка опроса дисков на предмет поиска среди них загрузочного (Boot Device Sequence), установки параметров винчестеров и т.п.

"Зеленые" энергосберегающие параметры — раздел Power Management — удобнее выставлять средствами Windows (а в этом разделе только включить ACPI-режим, и, если предусмотрен выбор его типа, то S1-POS). Итого остается:

Virus Warning

Эту настройку стоит упомянуть только ради того, чтобы ее выключить. Заменить собой полноценный антивирус (AVP, Dr Web) защита из BIOS не в состоянии. Редкие же нынче загрузочные вирусы будут отловлены программным антивирусом на куда более ранних этапах, когда дело еще не дошло до заражения и попыток перезаписать загрузочный сектор.

HDD S.M.A.R.T. Capability

Мониторинг состояния жестких дисков — вещь потенциально полезная, хотя и на самую малость снижающая производительность. Кроме того, Windows никак со своей стороны его не поддерживает, а потому, даже выявив непорядок, сообщить о нем SMART сможет лишь на экране самотестирования сразу после включения питания. Редко кто смотрит на эти сообщения, поэтому для компьютеров, несущих критическую вахту, лучше будет подобрать внешнюю программу опроса SMART в Windows (к примеру, GetSmart или, что еще лучше, собственную утилиту от производителя жесткого диска вашего ПК).

Integrated Peripherals

В раздел Integrated Peripherals обычно наведываются для того, чтобы отключить за ненадобностью встроенный звуковой чип и т.п. вещи. Кроме того, там же встречается:

Init Display First

Для многомониторных компьютеров можно задать основной монитор, как правило, подключаемый к видеокарте на AGP. Он в единственном числе будет работать до запуска Windows, на нем же по умолчанию будут открываться окошки запускаемых программ.

IDE HDD Block Mode

При включении этой опции запись и чтение с жесткого диска будет вестись блоками по несколько секторов. Для скорости полезно, а для данных безопасно, потому что материнская плата будет пытаться использовать этот режим только в том случае, если его поддерживает и винчестер.

IDE Prefetch Mode

Предварительное чтение. Для ускорения обращения чипсет "предугадывает" потребность процессора в хранящихся на винчестере данных и заранее читает их по собственному почину.

USB Keyboard Support

Если в Safe Mode или DOS-режиме клавиатура, подключенная по теперешней моде к USB-порту, работать отказывается (что естественно), можно попробовать сменить в этом пункте значение "OS" на "BIOS".

У нас остался раздельчик **PNP/PCI Configuration** о двух общественно-полезных строках:

PnP OS Installed

В положении "Yes" позволяет Windows по-своему распределять прерывания для PCI-слотов, что точно не повредит перегруженным опциональным железом компьютерам.

Force Update ESCD

Включив эту опцию после капитального апгрейда, можно оживить впавшую в транс Windows и обойтись без переустановки системы с нуля. Хотя, если уж добиваться максимальной производительности, надо быть последовательным и не ограничиваться одними только настройками BIOS. А поддержка Windows в незамусоренном состоянии относится к оптимизационным мерам просто по умолчанию...



Прежде чем начинать эксперименты с BIOS, полезно выяснить местонахождение на материнской плате вот такого джампера. Он очищает CMOS, возвращая всем параметрам первоначальные значения.



4:0 В ПОЛЬЗУ ДЕВОЧЕК

Сегодня у нас своего рода спецвыпуск "Тоже игр": Grand Theft Auto III, о которую я протер Dual Shock 2 до дыр, со дня на день (в двадцатых числах мая), оказывается, выйдет в свет на ПК. И уж тут-то мы и позабавимся.

Запланированный танец с битами поэтому исполнит специальная гостья вечера — игра Heroes of Might & Magic 4 (New World Computing/3DO, см. рецензию в прошлом номере), в кругу своих поклонников известная под кличкой Хамэмэ.

Спросим же Катю, почему ей нравится сериал HoMM.

"Потому что это изумительно. Это игрушечный мир, где я воюю и оттачиваю мастерство для мира большого. Там надо и денег нахомячить, и врага побить. И есть разные там герои. У них характеры. Тант там есть такой, с выпученными глазами, он типа умник, умеет восстанавливать из мертвых свои войска. Есть Тарнум — такой сильный очень лох".

Кате 25 лет, она потрясающе красива, водит "Форд-К", работает в российской редакции крупного английского медиа, и последнее, в чем вы можете ее заподозрить, — пристрастие к КИ. "Есть Кси — он в красном платочке, полный урод. Есть варианты же замков: замок некрофилов, который я люблю. Там скелеты, привидения, зомби, которые хромают и хлюпают, и линчи (sic! — **А.О.**), которые палят огнем. И вампиры, которые сосут кровь. Этим замком забавно играть, но он очень опасен тем, что, если у тебя не хватит магии или ты неверно расставишь войска, тебя застуружат в миг".

Всем прочим алкогольным напиткам Катя предпочитает, естественно, модное в этом сезоне кьянти. "А еще я люблю подземный замок. Там ящерицы, гарпии, медузы, всякая нечисть. Он такой зеленоватый. Яна, кстати, покойничьим замком рубиться любит. Там же карты, артефакты. Важно все это стасовать в верной комбинации — и успех гарантирован. И плюс еще масса условностей. Это и привлекает".

Яна, чьи фотографии украсили бы любую глянцевую обложку, очень расстроена переменами, которые разработчики учинили в HoMM4. "Они ("Герои". — **А.О.**) превратно нарисованы. Похожи на старющий Conquest of the World затертого года, вот там такие же восхитительные трехмерные штучки-дрючки были. И музыка. И вообще. Я, возможно, разобралась не до конца, но битва невнятная до ужаса, и все мои любимые чудища представлены с затылка — вид издалека, сверху и со спины. И кряхтят они совсем невразумительно".

Яна работает в крупной логистической компании и процентов 70 своего времени проводит в командировках в экзотические страны. К людям, играющим в компьютерные игры (если это не HoMM), Яна относится с хорошо скрываемым сочувствием. Ей ничего не говорят названия "Jedi Outcast" и уж тем более "Dungeon Siege". "Я не совсем понимаю, что есть "игровая механика". Карта — блеклая. И пускай шевелятся хоть все листочки, какие там есть, но лесопилка не похожа на лесопилку, а золотая шахта — на золотую шахту. Надо увеличить разрешение (или уменьшить? ну, чтобы все было большое, в общем), и тогда будет понятно, что есть что... И он натужно трехмерно скачет от одного тухлого объекта к другому. От этого теряются любые их там придумки игровые — понимаешь?"

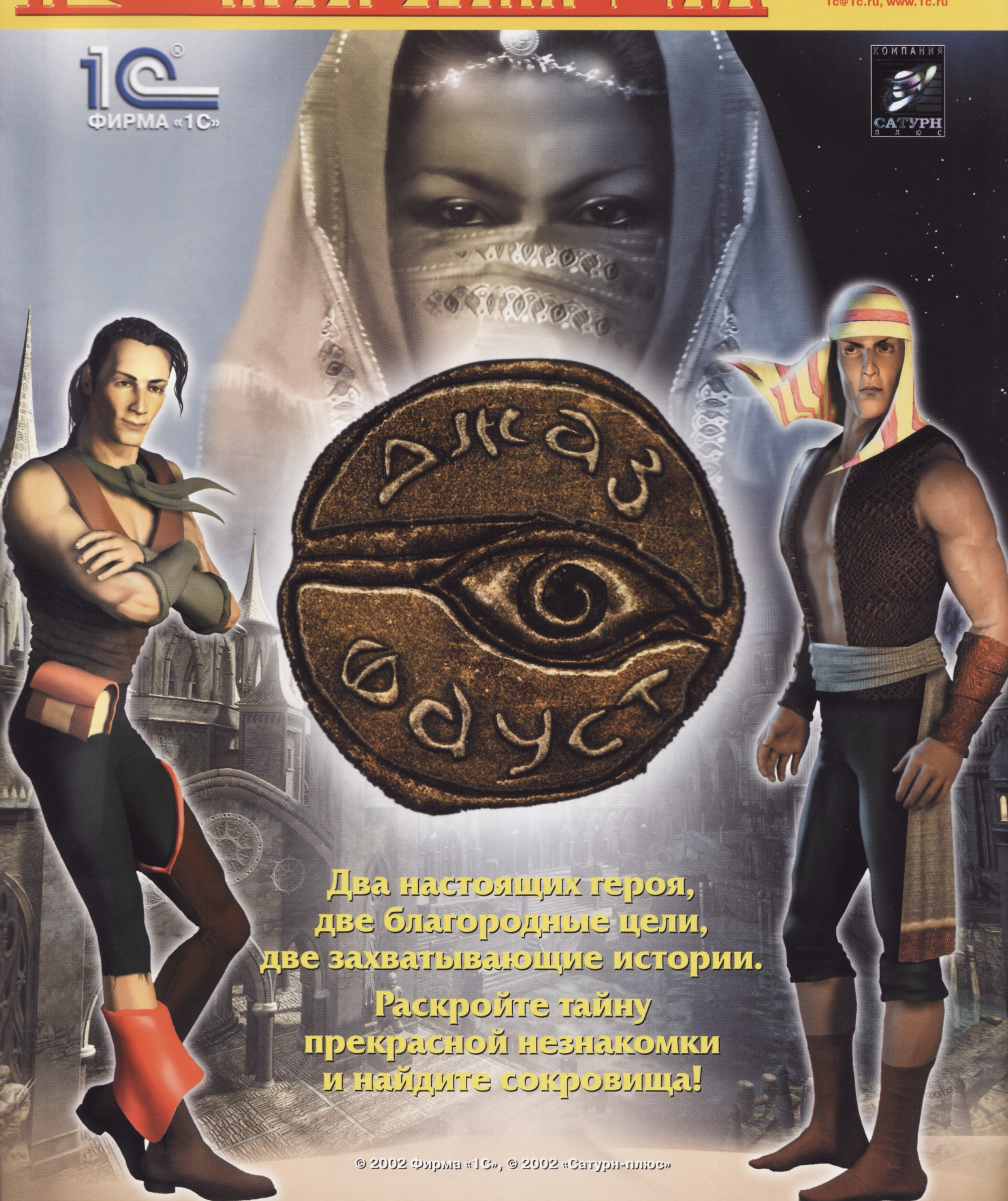
И это самая исчерпывающая в мире рецензия на Heroes of Might & Magic 4 — игру, которая живет в другой вселенной. Не в мире Андрея Ома и журнала Game.EXE, мнение которых ее, игру, совершенно не волнует, а в мире Кати и Яны, для которых и работает ВАША ЛЮБИМАЯ СТУДИЯ NEW WORLD COMPUTING.

Андрей ОМ.

P.S. Катя: "Для сравнения, есть еще только две игры, в которые я играла с удовольствием: это Discworld Noire и SimCity. В "Дискворлде" меня впечатляло чувство юмора и идиотизм общей картины, а в "Симсити" тоже вот этот набор условностей, от которых зависит успех".

P.P.S. Все персонажи, разумеется, реальны. Как и имена героев, модели автомобилей и марки вин.




1С®
ФИРМА «1С»
КОМПАНИЯ
САТУРН
ПЛЮС
Джаз
Фауст
Два настоящих героя,
две благородные цели,
две захватывающие истории.
Раскройте тайну
прекрасной незнакомки
и найдите сокровища!
© 2002 Фирма «1С», © 2002 «Сатурн-плюс»